no.471
1994年 5/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MAY 1, 1994

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第３種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

32ビット家庭用「サターン」と共通仕様の

業務用「タイタン」

セガ社、低価格CG基板システムとして開発

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、今秋発売に向けて開発中の家庭用32ビット機「サターン」（仮称）と共通仕様の業務用32ビット基板「タイタン」（仮称）を開発していることを明らかにした。

これは家庭用と共通仕様にすることにより、コンピューター・グラフィックス（CG）表現などの高性能機能を保ったまま、業務用基板として従来の半分ぐらいに価格を下げて利用するのが狙い。セガ社ではシステム基板「システム32」に続く、新システム基板となるもよう。

これまで明らかになっているところでは、家庭用「サターン」には、日立製作所の32ビットRISC型CPU「SH2」チップが二個、CD－ROM制御用の32ビットRISC型CPU「SH1」が一個含まれる。これらにより、毎秒九十万個のポリゴン処理、フラットシェーディング、グーローシェーディング、テクスチュアマッピングという本格的なCG表現が可能になる。セガ社では、32ビットCPUを二個以上使っていることから、64ビット機とは言わないが「64ビット級」次世代機と呼んでいる。

これほどの能力ではあるが、他社の次世代家庭用本体に対抗して低価格で臨む必要がある一方、またこれほどの能力を業務用基板として十分活用できることから、共通仕様化して量産、低価格を実現することになった。

これに伴い、業務用ソフトの家庭用への移植が容易になるなどのメリットも生じる。ただし業務用「タイタン」では、音源など家庭用「サターン」に比べ、高級なチップを使うことになる。

「タイタン」でのゲームソフトはカートリッジ形式となるが、「サターン」では使えない。これらの仕組みは、SNKの「ネオジオ」システムとよく似ているが、業務用と家庭用のソフト開発を別個にとらえている点などで異なる。なおカートリッジの価格も「ネオジオ」並みになる予定。ソフト開発のサードパーティーも、家庭用から業務用へ、業務用から家庭用へと参入が容易になる。

また「タイタン」ではCD－ROMソフトについて、オプションで対応できるというメリットもある。

現在の予定では、家庭用「サターン」は今年十一月ごろ発売。業務用「タイタン」は年内発売のもようだが、いずれ正式に発表するとのこと。

なお家庭用次世代機のハードを業務用で応用する動きは、ソニー系による32ビット機「PS－X」（仮称）についてナムコやコナミがすでにライセンスを得ており、3DO仕様機についてもナムコがライセンスを得ている。

米国セガ社が家庭用ＴＶゲーム展開で使用しているデザインから

周辺装置を開発

16ビット機を32ビット化する

セガ社、今秋日米で発売

セガ社は三月十五日、家庭用16ビット機「メガドライブ」（米国ではジェネシス）用の周辺機器として、性能を32ビット機に拡張する「ジェネシス・スーパー32X」（仮称）を開発、今秋日米で発売することを明らかにした。

同社によると、「ジェネシス・スーパー32X」には、32ビット機「サターン」用に開発した日立製作所の32ビットCPU（SH2チップ）が内蔵されている。これを「メガドライブ」、「メガCD」（米国ではセガCD）に接続して使うことにより、32ビット機として使うことができるようになる。価格は一万四千八百円。対応ソフトの発売も予定されている。

「サターン」用ソフトがそのまま使えるわけではないが、手持ちの16ビット機に周辺機器を加えるだけで、CG表現のある32ビット機として使える〝アップグレード〟アイテムとして、ユーザーの期待に応えたいと同社では説明している。

「ジェネシス・スーパー32X」は世界中で初年度二百五十万セット、対応ソフトは六十タイトル出荷すると見込んでいる。

セガ社1号館完成で

電話番号を変更

2号館、糀谷事業所も

セガ社では「本社ビル一号館」が三月十五日竣工したのに伴い、従来の本社ビル（「本社ビル二号館」と名付けられた）などから一号館に入る部門が四月四日までに順次移転、業務を開始した（本紙前号に一部既報）。

本社ビル一号館は二号館と同じ敷地内に九二年六月に着工、一年九ヵ月かけて完成したもので、同社では「従来の本社ビルが手狭になったことによる本社ビルの増築」としている。建物面積は約千七百三十平方㍍で地下一階、地上八階建て。延べ床面積は約一万四千三百平方㍍で、従来の本社ビルの二・二倍ある。

地下は管理室と駐車場、一－二階は吹き抜けになっており受付、エントランスホール、大会議室（五百名収容）がある。二－六階はコンシューマ関係各部門の統括本部、七階は総務、法務などの管理部門などが入り、八階は中庭のある役員室となっている。なお役員のうち駒井、入交両副社長は二号館の役員室に残った。

一号館に移転したのはほとんどが二号館と第一糀谷事業所（大田区東糀谷）にあった部門で、移転しなかった部門のスペースが拡張されたことになる。その結果、二号館は業務用開発部門が中心となり、第一糀谷事業所は業務用の販売とロケ部門を中心に家庭用の開発部門などが従来どおり業務を行なっている。

なお、一号館完成に伴い各部門の電話番号が変更になった（局番はいずれも五七三六）。

本社ビル一号館＝☎七一一一（代表）、役員秘書室☎七〇三四、法務部☎七一〇四、財務部☎七〇六三、総務部☎七一〇一、広報企画室☎七〇三七。二号館＝☎七二七五（受付）。

第一糀谷事業所＝☎七八二〇（受付）、AM機器統括本部☎七七〇一、国内販売事業本部☎七七〇〇、欧米販売部☎七七二一、アジア販売部☎七七二二、貿易業務課☎七七〇二。AM施設統括本部☎七八三〇。

別館（大田区東糀谷）＝☎七五六八（受付）。大森事業所（大田区大森南）＝☎七六五〇（受付）。

以上のほか東日本営業事業部、羽田事務所などは従来どおり。

写真は完成したセガ本社ビル1号館（右側が従来本社の2号館）

NESセキュリティチップ訴訟

特許、著作権、反独占について

任天堂とアタリ社和解

アタリゲームズ社は米国任天堂に和解金

米国で五年以上続けられてきたNES（米国版ファミコン）セキュリティチップ訴訟が、任天堂に有利な和解という形で決着した。

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社シアトル郊外、荒川実社長）とアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は三月二十四日、両社の間で争われていた特許、著作権、反独占のすべてにわたる訴訟について和解した、と発表した。

和解条件は公表しないことになっているが、①任天堂がアタリゲームズ社に対し勝った特許、著作権訴訟の判決を含め、双方はすべての訴えを取り下げる、②任天堂は和解金を受け取り、アタリゲームズ社とアタリコーポからスクロール特許のライセンスを受け取る、③アタリゲームズ社は再び任天堂のサードパーティーの一員となる、ことが明らかにされている。

米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、訴訟解決を歓迎、「アタリゲームズ社の親会社であるタイムワーナー社が仲裁に入り、和解実現に努力したのがとくにうれしい」と語った。アタリゲームズ社のデニス・ウッド上級副社長は、「長引く訴訟が終ったこと、任天堂と仲良くなれたことを歓迎する。すぐにも（家庭用）ゲーム開発を進めたい」と語った。

両社間の訴訟は、マスクROM不足によりNESソフトの生産が割り当てられるという状況下、サードパーティーだったアタリゲームズ社の子会社、テンゲン社が任天堂によるOEM生産を返上、独自にNESソフトの生産を開始するとともに、任天堂による市場独占を問題にして八八年十二月に訴訟を起こしたことから始まった。

この訴訟では、NES本体とカートリッジに内蔵されるセキュリティチップが重要な位置を占め、その特許、プログラム著作権の侵害が争点になるとともに、アタリゲームズ社の持つスクロール特許も大きな要素となった。しかし、セキュリティチップ著作権でアタリゲームズ社側が著作権局から不正入手した事実が判明し、アタリゲームズ社に不利な局面が続いた（**2めん下に主な訴訟経緯**）。

京都府協、通常総会

改選で新態勢に

防犯協、非会員多いと指摘

京都府健全娯楽業協会（事務局京都、吉田勲会長、正会員三十社）は三月十四日、京都駅前の京都タワーホテルで第十二回通常総会を開き、役員改選により吉田会長を再選したほか、同協会名の変更などを承認した。

同総会には委任六社を含む二十八社が出席。吉田会長は、「当協会は設立以来十年の節目を迎えた。この間AM業界の社会的認知度も向上し、今ではレジャー産業のリーダーシップをとるまでになった」と述べ、警察庁「風俗営業等の状況」（本紙前号参照）によるゲーム場数の推移を説明した。

議案審議は蕭明彦副会長が議長となって進められた。平成五年度事業活動報告案、収支決算案、六年度事業計画案、予算案はそれぞれ担当理事から説明があり、異議なく承認された。うち事業計画については、健全営業と風営法遵守の徹底、AOUとの連携活動、地域社会への業界啓蒙——を重点要項に挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝吉田勲氏（日本科学遊園㈱）、副会長＝蕭明彦氏（㈱パピヨン）、西村忠雄氏（ビデオインドリーム）。

理事＝岡島義忠氏（㈱ナムコ）、佐々木永治氏（㈱タイトー）、上野聖氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、原まつ子（ビデオインマツヤ）。

監事＝村山佳史氏（ビデオシステム㈱）、久保太一氏（アイレム㈱）。

相談役＝八尾嘉宥氏（㈱オーケーファースト）。

協会名はAOUの統一呼称に合わせ、「京都府アミューズメント施設営業者協会」とすることが承認された。

来ひんとして府警防犯課の桐村和男課長補佐が、「八号営業は風俗営業の中で唯一子どもが入場でき、大人も一緒に楽しめる営業なので、社会的にも大事な業界だと思っている。また府内の八号営業では行政処分の例はなく、暴力団との関係があるという情報もないことから、各業者の健全営業への努力を高く評価する。なお今年は〝平安遷都千二百年〟記念行事があり〝文化都市、古都〟のイメージを損なわないようにするため、店の点滅看板をなくしてほしい。点灯はよい」と述べた。

府防犯協会連合会の楠田嘉四郎専務は、「現在府下の八号店は二百五十二店、うち専業店は百五十一店あるが、非会員のほうが多いので加入促進に努力を」と語った。このほか防犯課の井料田信孝係長、防犯協会の津留重之次長も同席した。

この後懇親会があり、メーカーによる製品展示即売会も行なわれた。

写真は京都府協総会で、左上は府警防犯課の桐村和男課長補佐、右上は吉田勲会長、右は府防犯協連合会の楠田嘉四郎専務。下は総会のようす

JOU、通常総会

年間優良機表彰

プレイランドに事務局移転

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、宇島準一理事長、組合員数三十社、JOU）は三月十日、静岡・熱海のニュー富士屋ホテルで第二十一期通常総会を開くとともに、恒例の「年間優秀機」表彰を行なった。

同総会には委任三社を含む二十社が出席。宇島理事長は、「昨年までプライズ機が好調だったが、今年は売上げがかなりダウンしており、今後はプライズ機に依存しない運営が大切になる。また地方では大手と地元オペレーターの格差が大きくなっているなど厳しい環境の中で、生き残りをかけて努力しなければならない時に来ている」と挨拶した。

平成五年度決算関係、組合費（三万円）の据え置きなどが承認された。

任期満了に伴う役員改選については、全役員を留任とすることが承認された。なお同組合事務局が移転することになった。

移転先は次のとおり。

JOU事務局＝東京都大田区西蒲田八の二の六、㈱プレイランド内、☎三七三五—五五三三。

優秀機については、会員約十社からのデータをもとに八機種を選定したとの報告があり、宇島理事長からメーカー八社に感謝状が手渡された。宇島理事長は、「優秀機表彰は最近他団体でも行なっているが、当組合のものは業界で一番伝統のある賞だと自負している」と語った。優秀機は次のとおり。

最優秀機＝カプコン「ストリートファイターII」。

優秀機＝SNK「サムライスピリッツ」、ナムコ「リッジレーサー」、セガ社「アウトランナーズ」、ジャレコ「キャプテンフラッグ」、タイトー「クイズ・クレヨンしんちゃん」、バンプレスト「ブーブーマリオ」、トーゴ「カルーセルローズ」。

このほか情報交換があり、「Gマシン業者との区別を世間に教えるべきだ」、「売上げが悪い時は積極的に良い機械を導入しないと、さらに悪くなる」、「メダルゲームは昨年九月ごろから急な下降線をたどっている」などの発言があった。

JOU総会にて、下は感謝状が贈られた〝優秀機〟の出席メーカー

アタリゲームズ社対米国任天堂の訴訟あらまし

（1めん参照）

年月	事項
88年12月	アタリゲームズ社が米国任天堂相手に反独占訴訟提起
89年1月	米国任天堂は契約違反などで反訴
2月	米国任天堂、セキュリティチップ特許侵害を追加。アタリゲームズ社もスクロール特許侵害を追加
4月	アタリゲームズ社、「テトリス」著作権訴訟提起
5月	米国任天堂は「テトリス」で反訴
6月	連邦地裁が米国任天堂の申請認め、テンゲン製「テトリス」予備的禁止命令
11月	連邦地裁で任天堂に「テトリス」の権利があるとするサマリー判決。
	米国任天堂、セキュリティチップ著作権侵害を追加
12月	連邦議会が米国任天堂の独禁法違反について調査開始
91年3月	連邦地裁が米国任天堂の申請認めテンゲン社製NESソフトの予備的禁止命令（ただし執行延期）
4月	連邦取引委員会（FTC）が米国任天堂と和解
92年5月	連邦地裁、アタリゲームズ社の反独占訴訟を却下する決定
9月	連邦控訴裁、NESソフト予備的禁止命令についてのアタリゲームズ社の抗告を却下（リバースエンジニア自体は適法と示す）
93年5月	連邦地裁、米国任天堂の申請認め、著作権／特許の侵害があったと決定
7月	連邦地裁、セキュリティチップの特許は有効との評決

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月10日〜24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

三月十五日＝「ビンゴ遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-71010、4-227520。「ゲーム装置用バーコード読取装置」、同、6-71049、4-230099。「円板状体供給装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6-71011、4-229539。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、6-71012、4-229933。「メダルゲーム装置」、㈱サンワイズ（東京）、6-71026、4-248963。「スロットマシン遊戯場における空き台報知装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-71042㊞、4-183072。「コイン洗浄装置」、ジャパックス㈱（大阪）、6-71043㊞、4-207860。「変身型ゴルフゲーム機」、西沢康郎（大阪）、6-71048、4-2722444。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-71050、4-253741。「処理速度制御方法」、㈱ハドソン（北海道）、6-71051、4-252193。

三月二十二日＝「コンピュータ機器」、船井電機㈱（大阪）、6-79060、4-263265。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-79061、4-257237。「コンピュータゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、6-79062、4-258862。「ビデオゲームシステム等において使用するための、キャラクタ変換ハードウエアに対する画素を備えたプログラマブルグラフィックスプロセッサおよびそれを応用したビデオゲームカートリッジおよび外部メモリシステム」、エー・アンド・エヌ社（米国）、6-79063、5-13546。

実用新案出願公開

三月十五日＝「ゲーム機のストップスイッチ」、㈱森木工（愛知）、6-19781㊞、4-23122。「クレーンゲーム機の把持つめ開閉装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、6-19790㊞、4-43580。「クレーンゲーム機の水平移動装置」、同、6-19791㊞、4-43582。

三月二十二日＝「遊技機用回転電動役物装置」、㈱マルホン（東京）、6-21670、4-64272。「吊下げ式ゲーム人形」、林儀雄（埼玉）、6-21682、4-65095。「水上揺動構造物」、㈱エヌ総合企画センター（東京）、㈱日立製作所（同）、日立造船㈱（大阪）、6-21690、3-48217。

木製やスチールの

最大級コースター揃う

長島、よみうり、スペースワールドで

ナガシマスパーランド（三重県桑名郡長島町、長島観光開発㈱経営）に木製コースター「ホワイトサイクロン」が三月二十日、続いてよみうりランド（東京都稲城市、㈱よみうりランド経営）に同「ホワイトキャニオン」が四月九日それぞれオープンした。これで日本の木製コースターは、城島後楽園ゆうえんち（別府市城島高原）で九二年七月オープンした「ジュピター」を含めて三機種となった。

またスペースワールド（北九州市八幡、㈱スペースワールド経営）に世界最大級のローラーコースター「流星ライナー・タイタン」（本紙第467号参照）が、三月五日オープンした。

ナガシマスパーランドの「ホワイトサイクロン」は木製コースターでは世界最大級で、米国スタンド社が設計、インタミンジャパン㈱（本社東京、田中武社長）が施工。総投資額は三十五億円。

三万三千平方㍍の敷地に約五千立方㍍の木材を使用。コース全長は千七百十五㍍、最高部は高さ四十五・五㍍、最大傾斜五十度、最大遠心力二・六七G、最大速度は毎時百二㌔㍍、二十八人乗り車両（四人乗り七両連結）で三編成、一回三分間で利用料金千円。使用木材は防腐処理の特殊加工を施し、耐用年数は五十年以上とされている。

よみうりランドの「ホワイトキャニオン」は、米国のジョン・ピアース社が設計、㈱トーゴ（本社東京、山田敦夫社長）が施工、運営。約二万平方㍍の敷地に二十五億円をかけて建設された。

二千五百立方㍍の木材を使用し、コース全長は千百㍍。最大傾斜角度五十三度、最大遠心力三・五Gというスリル感をアピール。最高部高さ三十五㍍、最大速度は毎時八十四・四㌔㍍、二十八人乗り車両（四人乗り七両連結）で二編成。一回約三分で利用料金千円。

スペースワールドのローラーコースター「タイタン」は、コースの最大落差五十四㍍、最大傾斜六十度、最高速度毎時百十四・四㌔㍍というのがいずれも世界でトップとなっている。一回三分で利用料金千円。米国アロー・ダイナミックス社製で、ミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）が導入したもの。

左の写真はナガシマスパーランドの木製コースター「ホワイトサイクロン」、下はよみうりランドの同「ホワイトキャニオン」、スペースワールドのローラーコースター「タイタン」のようす

カプコン、94年3月期

一転し下方修正

連結ベースでは初の減益に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、昨年十月に九四年三月期の業績予想を上方修正したが、四月一日に一転、下方修正したと発表した。同社では、業務用「スーパーストII」が堅調に伸びたものの当初の販売予定の七割にとどまったことなどによる、としている。

修正後の業績予想では売上高が八百四十億円、経常利益が百四十四億円、当期利益が七十億円見込まれている。これを昨年十月時の予想と比べると売上高で四十億円、経常利益で十六億円、当期利益で七千万円それぞれ下回ることになる。しかし修正後でも、前年と比べると売上高で二〇%増、経常利益で一〇%増と増収増益が見込まれている。

しかし連結ベースでは米国子会社、カプコンUSA社での販売不振により大きく悪化する見込みとなった。

修正後の連結売上高は前年比三・二%増の八百五十億円、連結経常利益は三六%減の九十億円、連結最終利益は五六%減の三十億円となる見込み。同社の連結決算で減益となるのは、連結決算を開始した八九年三月期以来初めて。

日光堂、カラオケ営業の

ミニジューク買収

浜崎氏は経営から退く

㈱日光堂（本社大阪、高城喜三郎社長）は四月一日付で、㈱ミニジュークジャパン（本社東京、浜崎厳社長）と㈱ミニジューク大阪（本社大阪、同社長）を約五十七億八千万円で買収、子会社にした。三月二十四日に買収を明らかにしたもの。

ミニジュークジャパンとミニジューク大阪は、ジュークボックスの販売、リースを業務として七〇年に設立され、近年はカラオケ機器のリース会社となっていたが、創業者の浜崎厳社長一族が持株を売却した。日光堂はそれぞれの八〇%、一〇〇%を所有、カラオケのリース部門を拡大することになる。

（4月1日）ミニジュークジャパン社長兼ミニジューク大阪社長（営業副本部長）取締役石床昭彦氏。

タイトー

新たに営業管理部設置

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は三月二十五日、管理本部に営業管理部を新設する、との機構改革を発表した。

（4月1日）営業管理部長、吉田弘道氏。

テクモ

石井部長が常務に昇格

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は、石井重光氏の常務昇格を決めた。石井氏は六四年に小樽商大商卒、住友銀行に入り、九〇年に東京ローン事務次長。九一年十二月にテクモ入社、九三年六月から取締役総務部長。五十三歳。

（4月1日）常務（取締役）総務部長石井重光氏▽経営企画室長、江川昌幸氏▽営業部長、井上文二氏。

レジャー展出展は

ルナパークだけ

輸入促進図るジェトロ主催

海外のレジャー関連製品の展示会「レジャー＆リクリエーション94」（日本貿易振興会＝ジェトロ主催）が三月九—十二日、東京・池袋のサンシャインシティで開かれた。

これは「第十回ジェトロ・インポートフェア」として開催され、北米、欧州、オセアニアを中心に十四ヵ国から百六十三社・機関が出展、レジャーおよびスポーツ関連用品が多彩に出品された。

うちAM業界関係の出展は、イタリアのエミリアーニ・ルナパーク社のみだった。同社は三十年前から、遊園施設を中心にキディライドや大型アーケードゲーム機を製造してきたメーカーで、同展示会では「エンタープライズ」「タガディスコ」「ポリプ」などの遊園施設や、「ダービーデイ」「ワック・ア・シャーク」など多人数用アーケードゲーム機を写真とVTRで紹介した。

なおジェトロは日本製品の海外への紹介や見本市開催などを目的として設立されたものだが、最近では通産省の貿易黒字削減方針に沿った輸入促進事業も展開している。

レジャー＆リクリエーションでイタリアのエミリアーニ社の小間

綜合ユニコム主催カラオケフェア94

増える通信型

タイトー、ギガネットなど推進

業務用カラオケ機器およびソフトなどを集めた「カラオケビジネスフェア94」（綜合ユニコム㈱など主催）が二月二十三－二十四日、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれ、AM業界から㈱タイトー、データイースト㈱など数社が出展した。

カラオケ設置店のうちいわゆる「カラオケボックス」は、昨年六月末現在の総務庁調べで一万五百十七店、十一万四千八百四十三室あり、前年比それぞれ一七％、二二％増加した。なお飲食店でのカラオケ設置店は約三十七万店あると推計されている。

「カラオケボックス」の増加率は一昨年ごろから鈍化し、市場はすでに飽和状態と言われており、利用者分散により各店での売上げも低下してきている。こうした状況への対応策として同業界では、LDソフト収納枚数が限度に達している（オーバーフロー）状態の改善策を中心としたカラオケ営業の充実、AM機の併設、飲食との複合などによる差別化が検討されている。

今回のフェアは三回目で、七十八社（団体含む、前回八十八社）が出展した。「〃遊空間〃をきりひらくカラオケビジネスの近未来」をテーマに、展示会とセミナーを催した。二日間で延べ約二万三千人が入場し、前回を二〇％上回った。出品内容ではとくにオーバーフロー対策を目的としたものと、ソフト収納が不要な通信カラオケシステムが注目された。通信カラオケの出品は次のとおり。

NTTのISDN（総合デジタル通信網）を利用したものが三種ある。

タイトー「X－2000」＝同機は業界初の通信カラオケとして九二年九月の発売以来、現在一万台以上が普及している。同社では、「ユーザーに理解されるまで時間がかかったが、順調に伸び、三年後には五万台の普及をめざす」としている。

ギガネットワークスの「マイステージ」＝昨年SNKが「ネオネットワークス」として参考出品したものだが、SNKはその後断念、これをリコー系のギガネットワークスが元どおり独自に進めることになった。

エクシング／ジョイサウンド販売「ジョイサウンド」。以下は近く発売予定のもので、第一興商とヤマハの共同開発システム「DAM」。また電話回線でなく有線音楽放送の自社ケーブルを利用したものとして、大阪有線放送社が「U－kara」を披露した。

カラオケ機器関係では、データイーストがオーバーフロー対策器として「交換君」を発表した。これはパイオニア製「V50オートチェンジャー」に接続するもので、LDソフトのコード番号を変換し新ソフトの番号に対応できるようにしたもの。同社では、「これを皮切りにカラオケ業界に参入し、周辺機器の開発を進めていく」としている。なお同社は占い機「トワイライトスプレッド」のテーブル型も参考出品した。

このほか大平技研工業が、カラオケボックスの管理システム「TICシステム」と業務用ガンゲーム機「ターゲットセブン」を展示。ケイアンドユウが、カラオケの中古機や楽器、小物類などを紹介した。

カラオケフェアで、タイトー（上）とギガネットワークスの小間にて

JAPEA、理事会

友永氏理事辞任

PL制度に関する資料配付

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）は一月十二日、東京・新宿の「龍門」で第六十七回理事会を開き、次期総会（五月十九日、鳥取・皆生温泉）での役員改選方法などについて検討した。

役員改選については役員定数を現行どおりとした上で、改選方法は今回も事前に正会員の意見をアンケート方式で求めることになった。なお前回は留任、一部改選、総会での選挙の三択制でアンケートをとっている。

友永陽一郎理事（㈱アトマス）から社内事情による辞意表明があり、了承された。次期総会まで後任理事の補充はしないことになった。

同協会関西支部への業務委託について、来期も引き続き㈱ジェイ・アール・イーに委託することになり、同社の中谷部長が担当するとの報告があり、了承された。

PL制度について、通産省から産業構造審議会での検討内容をまとめた資料を入手、会員に配布するとの報告があった（四月二日付で配布）。

兼松㈱が同社レジャー部門を子会社の兼松テクノ㈱へ移管したため、同社の会員名義変更を承認した。このほか賛助会員として㈱コインジャーナルの入会を承認した。

JAMMA、MK部会

ショー結果品評

「デイトナUSA」に人気

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は二月二十三日、AOUエキスポ開催に合わせて幕張メッセ・国際会議場で第四十三回会合を開き、同ショーについて意見交換などした。これに二十八社が出席した。

出席した出展社が出品機の説明をした後、同ショーの感想として「通路が広くて見やすい」、「地方のオペレーターの来場が増えた」、しかし「今まで以上に商談が進まず、オペレーターはかなり慎重になっている」などの発言があった。

出品機では「ボール投げやサッカーゲームが急増した」、「独創的なもの、新機軸のゲーム機がない。メーカーも悩んでいるようだ」など。

会場で評判の良い機種としては、TVゲームでセガ社「デイトナUSA」、ナムコ「リッジレーサー3M」、コナミ「極上パロディウス」、アーケード機でタイトー「リアルパンチャー」、カプコン／トーゴ／シグマ「拳聖土竜」などの機種名が挙げられた。

AOU健全委

啓蒙ポスター

新しく作成へ

AOUの健全営業推進委員会（吉田勲委員長）は三月八日、大阪市天王寺区のなにわ会館で第十六回会合を開いた。

健全営業啓蒙ポスターの内容を一新し、一万枚作成することを決めた。

八号営業許可店一〇〇％加入「モデル県」について、来期は現在の三重県に新たに二県を加えることになった。

サノヤス・ヒシノ機構改革

AM事業部門も

営業企画と第一営業を統合

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）は四月一日付で機構改革を発表した。うちレジャー事業本部では①設計一部と同二部を、開発部と設計部に改組する、②営業企画部と第一営業部を、営業部に統合する、③東京営業部を、東京営業第一部と同第二部に分割する、という内容になっている。

レジャー事業本部関係の人事異動は次のとおり。

（4月1日）営業部長（営業企画部長兼第一営業部長）取締役小倉克巳氏▽開発部長（設計一部長）黒田敏正氏。

経理部部長（レジャー事業本部総務部部長）高山時男氏▽設計部長（設計二部長）植木広氏▽東京営業第一部長（東京営業部長）渡辺熙氏▽同第二部長（総務部長）水本貞昭氏。

ナムコ、機構改革

広報はCC室に

世界的権威の森氏、顧問に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は三月三十日、広報センターを廃止し、コーポレート・コミュニケーション室を社長室部門に設ける、との機構改革を明らかにした。

また同社ではマイクロプロセッサーの世界的権威とされる森亮一氏を顧問に迎えた。

（4月1日）兼コーポレート・コミュニケーション室長、専務社長室長橋口隆二氏▽顧問、森亮一氏。

森亮一氏は五三年に東大工卒、六二年に工学博士。日本電子工業振興協会のマイクロ・コンピューター技術委員会委員長やヨーロッパ・マイクロ・コンピューター研究会理事、日本工学アカデミー会員など勤めた。六十五歳。

オリエンタルランドで

大規模増資完了

建設部廃止、技術部に

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加藤康三社長）は三月二十八日、建設部を廃止し、技術部を新設するとの機構改革を明らかにした。

（3月22日）取締役（常務）安生満氏。

（4月1日）技術部長（建設部長）取締役小島裕氏。

なお同社は三月十日、千万株、総額二百九十億円の増資を完了したと発表した。これに伴い資本金は百四十五億円増え百八十八億三千百十二万円となった。持ち株比率は三井不動産三八・二%、京成都市開発二五・四%、京成電鉄一〇・三%の順となっている。

今回の増資は、東証二部上場をめざしての大規模なもの。資金は舞浜駅南側の土地（十二㌶）の開発費などに充てる。

ゲーム音楽CD

SNKなど2作

SNK「餓狼伝説スペシャル」、タイトー「レイフォース」のTVゲーム音楽CDが、いずれもサイトロンレーベルで㈱ポニーキャニオンから四月二十一日に発売となる。

「餓狼伝説スペシャル」は同名ゲーム音楽を十曲にまとめ、SNKの音楽チーム、新世界楽曲雑技団がフルアレンジして収録。価格二千五百円。なお千葉麗子が歌う同ゲーム主題歌CD「ノンストップ！ワンウェイラブ」も価格千円で同時発売。

「レイフォース」はズンタタ演奏でオリジナルを中心にアレンジ版も収録。価格二千円。

アイレム、本社開発移転

石川県鳥屋町に

商品サービスセンターも

アイレム㈱（本社大阪、太田登社長）は四月一日付で登記上の本社と北陸開発室を石川県鳥屋町に移転、大阪は本部として従来どおり販売、営業を担当することを明らかにした。同社TVゲーム開発部門の縮小に関連するもので、三月二十八日に発表した。

登記上の本社には占い機、メダルゲーム機を含む開発部門が統合され、また部品・サービス部門も設けられる。所在地は次のとおり。

商品サービスセンター＝石川県鹿島郡鳥屋町字良川よ部十八番一、☎（〇七六七）七四―一三四六。

大阪の本部は従来どおり。大阪市西区西本町一丁目十一番九号、岡本興産ビル。業務用販売☎五三五―一〇六〇、家庭用販売☎四八八八、営業部☎五五二一、管理部☎四八八一。

営業所開設

㈱こまや・東京営業所＝東京都足立区竹の塚五丁目三十一番二号、竹の塚ハイリビング602、☎三八五〇―〇九六三、川口勝弘所長。

社名変更

㈱オーケーファースト（旧・オーケー興産㈱）＝京都市下京区烏丸通七条下ル、☎（〇七五）三四三―一〇八八。八尾嘉宥社長。

株式に改組

㈱たつみ娯楽（旧・㈲たつみ娯楽）＝栃木県日光市下鉢石町八四〇番地、☎（〇二八八）五三―三三五五、入江昭造社長。

論潮

著作権とRE

TVゲームは視聴覚著作物（映画の著作物）とコンピュータープログラムの著作権の両方から保護される、というのが今日では一般的になっているが、いわゆるデッドコピーが違法とされるのは当然として、そうではないケースも出てきた。今後の著作権保護を考える条件が整いつつある。

うちナムコ対技術評論社訴訟では、デッドコピーでなくとも実質的に無断複製しているとして著作権侵害を認定したうえで、オリジナルと異なる点について同一性保持権の侵害も認定した。これらはTVゲームの著作権保護について、従来のレベルから一歩先に進んだものと言える（本紙第468号参照）。

一方、コンピュータープログラムの開発を遡及的に（さかのぼって）解析していく、というリバースエンジニアリング（RE）技術について、文化庁はREを著作権法の中で明文化して認める方向で検討中であるが、これに対し米国のビジネス・ソフトウェア協会（BSA）が反対を唱え、米国政府から新たな貿易摩擦を持ち出すことになりかねないと言う。

プログラムの開発は、システム設計（アルゴリズム）の段階から、プログラミング段階（ソースプログラム）を経て、機械語によるプログラミング段階（オブジェクト・プログラム）に到達、ROMに書き込まれて完成する。うちシステム設計はアイデアの段階であり、ほとんど形になっておらず、表現にならないので著作権では保護されないし、工業所有権でも保護されていない。

プログラムのREはこれをさかのぼって解析していくことで、アイデアを抽出し、それを利用して新しいプログラムを創作するのは、著作権侵害とならない。TVゲーム機のREは、米国でのセガ社対アカレード社訴訟で合法性が確立した（本紙第439号参照）。アイデアを探し出し、創作するのを著作権法は推進するとの考えである。RE合法化は日米摩擦の原因にはならない、と考えられる。

ACME'94 ACME'94 ACME'94 ACME'94 ACME'94

VR機の出品もなく 全体に盛り上げ欠く

WMS社グループの勢いなお続く
アタリゲームズ社「T-Mek」発表

米国SNK社の小間で（左から）SNKの神野義一部長、高木慶治専務、米国SNKの北沢道明社長、SNKの中南米担当・岡村光男氏

米国コナミ社の小間で（左から）英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、創業25周年となるコナミの上月景正会長、米国コナミの平岡賢司社長

アメリカン・サミー社の小間で（左から）リック・ロカティー副社長、鈴木義治社長、西村清継氏

米国業務用の展示会としては六年ぶり（八八年十月のAMOAエキスポ以来）にシカゴ地区で開催されたACME94（アメリカン・コインマシン・エキスポ、三月十七－十九日、ローズモント・コンベンションセンター）ではあったが、全体に盛り上がりに欠ける印象はぬぐえない。

ACME自体は、AAMA主催のASIとプレイメーター主催のAOEが合併、八六年から毎年春に開催されている。AAMCFによるチャリティディナーなど、AMOAエキスポとはまた違った趣きであるが、それと並ぶ業務用AM機器の展示会として発展してきた。

今回の催しには二百五十六社（昨年は二百五十四社）が九百五十七小間（九百二十一小間）に出展、やや規模を増したが、キャンセルも多く、実質的には昨年を下回ると見られている。登録入場者も昨年の八千五百人を下回る八千四百人となった。主催者のAAMA／プレイメーターによると、とくにオペレーターと外国からの入場者の減少が目立った。

理由としては、一－二月の寒波の影響、会場近くにラスベガスのようなカジノがないこと、少し前に日本のAOUエキスポがあったことなどが言われている。しかし、ACME94と同時期、フロリダでAMOAの役員会が開かれており、そのため来れないオペレーターがいたことが最も大きい理由だとされている。ACME94が盛り上がらないのは、AMOA役員会との調整もつかないという現実にあるように思われるのだ。

登録入場料は一律二十ドル。開場時間はディストリビューターなど関係者について、初日が午前九時から正午まで優先的に割り当てられている。オペレーターなど一般の業者向けには、初日が正午から午後五時まで、二日目以降は午前十時から（三日目は午後四時まで）となっている。昨年まであった前日夜の〝プレビュー〟はなくなった。展示会運営は、従来どおりウィリアム・グラスゴー社が担当している。

アタリゲームズ社の新作「T—Mek」（2人用）

SU－1000

ACME94には日米の主なメーカーがほとんど全部出展しているが、日系ではアイレム、アトラス、テクノス、マックオリバー（ビデオシステム）、サン電子の現地法人が出展していない。米国メーカーでも、業務閉鎖したアルビンG社のほか、VRゲーム機のATW社も出展をキャンセルした。

とくにVRゲーム機分野では、ATW社のほか、これまでAMOAエキスポなどに出展してきたVR8社、VOR社も出展しておらず、HMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）方式のVRゲーム機はひとつも展示されない、という奇妙な事態になった。

聞けばVOR社は、最初のゲーム「サイバーゲート」をまだ完成させていないうえ、VORセンター開設のめども立っていないという。一方、ATW社は、アップライト機「リアリティ・ロケット」を仕上げ、まもなく出荷できるらしいが、今ひとつ方針が明らかではない。このほか英国バーチャリティ・グループ社は最近、「シリーズ2000」として新作を欧州で発表しているが、ACME94ではこれらのいずれもが展示されず、不可解な展示会となった。

VRゲーム機ではないが、少し変わったシミュレーターがひとつ出品された。これはACMEのショー委員長、ビル・クレイバン氏（AAMA副会長）の会社、レプリコーン社の小間で披露されたアスラム・テクノロジー社製「SU－1000」で、TVゲーム付きのカプセルが水平に回転するもの。プレイヤーは回転軸に向かってカプセル内に座ってゲームをし、二個のカプセルを回転させると最大四・五Gの重心がかかるという。

発想としては米国カメレオン社の回転式シミュレーター「カメレオン」と同じだが、かなり小型（直径約三・七㍍）。しかし、かなり危険の伴うところは同じである。今回はフライト・シミュレーションのソフト（LDに収納される）を披露している。

米国セガ社の小間で、ひときわ目立った「デイトナUSA」。オペレーターの多くはCGゲームに大きな関心を持っている

WMS社系ウィリアムズ社とミッドウェー社の小間のうち、ガンゲーム機「リボリューション」（3人用）を展示しているようす

《TVゲーム機》

米国セガ社の小間で（左から）小野哲夫氏、セガ社の中山隼雄社長、データイーストの福田哲夫社長

データイーストUSA社の小間で（左から）データイーストの福田秀男部長、米国子会社のポール・ジェイコブ副社長、データイーストの堀田厳部長

ジャレコUSA社の小間で（左から）井川真一社長、ナムコ・ホームテック社の本間祥訓社長、ジャレコの三枝弘幸部長、米国コナミ社の平岡賢司社長

WMS、アタリ

米国業務用AM機業界を支えているのは、なんと言ってもTVゲーム機であり、身近なシミュレーターとして親しまれるCGドライブゲーム機にやはり関心が集まった。セガ社とナムコのCGゲーム機は、今回のショーで最も高く評価されたが、日本製ゲームについては後にまとめて触れたい。

米国のメーカーでは最も長期にわたり新ゲームを出し続けてきたアタリゲームズ社は、ここ一年間ほどまったく新ゲームを出さず、心配されていたが、今回新ゲーム「T－Mek」を発表し、注目された。六つ用意されるアリーナのそれぞれで、未来型の戦闘を繰り広げるという内容で、プレイヤーは移動する戦車のようなものに乗り込み、敵を捜し、攻撃する。「バトルテック」に似た感じだが、ゲーム性が高く、どう展開されるか注目される。

「NBA JAM」、「モータルコンバットII」とヒットを放っているミッドウェー社は今回、ガンゲーム機「リボリューションX」（三人用）と、「NBA JAM＝トーナメント・エディション」を披露した。うち「リボリューションX」は、「ターミネーター2」を引き継ぐ実写採り込みのマシンガンゲーム。ミュージックバンドが誘拐され、それを追ってロサンゼルス、日本、中東へと舞台を移し、犯人をやっつけに行くという内容。四月にも出荷される。

「NBA JAM＝トーナメント・エディション」は、全米プロバスケットボールをTVゲーム化してヒットした「NBA JAM」を大幅にグレードアップしたもの。出場するNBAプレイヤーも約二倍の百人に増えたほか、さまざまなフィーチャーが加えられており、さらにヒットすると見られている。

ACME94で最大の小間となったナムコ・アメリカ社は、TVゲーム機、アーケードゲーム機のほか、「ギャラクシアン3」と「シュータウェイ2」も出品

ミッドウェー社の新作「NBA JAM・トーナメントエディション」（4人用）。大幅なグレードアップでヒットが期待される

ストラータ・グループ社は流血格闘ゲーム「タイムキラー」を発展させた「ブラッドストーム」を出品した。ディップスイッチで、出血シーンは出さずに済むことができる。四月にキット販売。

CDガンゲーム

LDガンゲーム機でヒットを持続させているALG（アメリカン・レーザー・ゲームズ）社からは、各タイトル六百ドルで交換できるCD－ROMシステムが披露された。新作ソフトは、西部劇の「ザ・ラスト・バウンティ・ハンター」。その前の「シュートアウト・アット・オールド・ツーソン」がCD－ROMでやっと発売になった。

ALG社製品を真似ている、スペインのピクマチック社は今回正式に出展、LDガンゲーム機と新作ソフト「マーベラ・バイス」を出品した。

以上のほか、ブンドラゲームズ社がTVビリヤードゲーム「ナインボール・シュートアウト」を出品したが、改良中。3DO社の母体、エレクトロニックアーツ社は初の業務用「バトルロード」をホテル客室で披露しており、近く出荷するとのこと。ニューイメージ社はタッチスクリーン方式のクイズゲーム機「フォトプレイ」を出品、注目された。

またゲーミング（ギャンブル）タイプのものでは、ダイナモ社が「ソリテヤー・チャレンジ」、メリット社が「スーパータッチ30」を出品した。これらは純粋なAM機とは言えない。なお台湾IGS社のTVガンゲーム機「ロード・オブ・ザ・ガン」がギャンブル機とともに出品されていた。

もうひとつ。英国製のゲームソフト「ライズ・オブ・ザ・ロボット」のデモ画面が、デイトナ社の小間で紹介された。これは英国ベルフルーツ社が、ミラージュ社の家庭用ソフトを業務用に転用しようとするもの。CD－ROMソフトで、画像は素晴しいが、どういうゲームになるのかまったく分からない。なんのために出品したか、最後まで不明だった。

CGゲーム人気

日本のメーカー品はとくにCGゲーム分野で、米国のメーカーを寄せ付けないほどの迫力を持っている。その代表例がセガ社のCGドライブゲーム機「デイトナUSA」と、ナムコの同じく「リッジレーサー」ということになる。これまでのTVドライブになかった鮮明でリアルなシーンの連

米国コナミ社は新作「リーサルエンフォーサーズ・ガンファイターズ」の発表に伴い、小間にサボテン、枯れ草なども設けた

ACME'94　ACM'94　ACME'94　ACME'94　ACME'94

アタリゲームズ社「T―Mek」

ミッドウェー社「NBA　JAM トーナメントエディション」

コナミ「リーサルエンフォーサーズ・ガンファイター」

ミッドウェー社「リボリューション」

ストラータ社「ブラッドストーム」

続に、オペレーターは感動している。

米国セガ社はこのほか、「ジュラシックパーク」、「スターウォーズ」と発売中の「バーチャファイター」を出品、強力にアピールした。

ナムコ・アメリカ社はまた、「スズカ8アワーズ2」を米国で初めて披露、キット販売の「ネビュラスレイ」も紹介した。同社は米国業務用AMゲーム機展では初めて、「ギャラクシアン3」コンパクト版も出品、人だかりが出来た。

米国コナミ社は、「リーサルエンフォーサーズII・ガンファイター」を初めて披露した。これはヒット作の「リーサルエンフォーサーズ」を大幅にグレードアップしたもので、走る馬車からの銃撃戦など映画のような動きが加わり、大いに期待される。同社はまたドライブゲーム「レーシングフォース」も出品した。

タイトー・アメリカ社は、TVガンゲーム機「アンダーファイアー」、サッカーゲーム「スーパーカップ・ファイナルズ」を出品。うち後者は「ハットトリックヒーロー」シリーズに続く、タイトーのサッカーゲームで初めて披露したことになる。

同社はネオジオ用のビデオシステム「パワースパイクスII」（スーパーバレー94）も出品した。

確実に普及するネオジオシステムを進めてきた米国SNK社では新作ソフトとして「スーパーサイドキック2」（得点王2）、「トップハンター」、ADK「ワールドヒーローズ2・ジェット」が紹介された。同社は中南米を含む各国別のマーケティングを進めている。

ネオジオソフトでは以上のほか、データイーストUSA社が「ウィンドジャマーズ」（フライング・パワーディスク）など出品した。

基板キットもの

カプコンUSA社は、欧州で発表済みの「エコファイター」のほか、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」、「スーパー・ストリートファイターII・ターボ」（スーパーストII・エックス）を出品。「ストII」シリーズはこうした展示会開催前にすでに発売している、と同社では説明している。

金子製作所の子会社、カネコUSA社は中外貿易の支援を得て、積極的にマーケティングを開始しつつある。すでに紹介ずみの「ブラッドウォーリア」（大江戸ファイト）や「ボンクス・アドベンチャー」（究極！PC原人）、「ギャルズパニックII・クイズ」のほか、開発中のドライブゲーム「ミグリア1000」を出品した。

ジャレコUSA社は、32ビットシステム基板の「ベストバウト・ボクシング」、「F1スーパーバトル」、彩京「バトルクロード」と、子ども用にコンパクト化した「ジュニア・グランプリスターII」を出品、とくに「ジュニア」が好評だった。

一年ほど米国業務用で出展を休止していた米国テクモ社からは、「テクモ(ワールド)カップ94」が紹介された。

出品された日本のTVゲーム機は以上のとおりで、三週間ほど前に開かれたAOUエキスポと比べると少ない感じがするのは、開発中のゲームの出品が少ないため。しかし、逆に言うと、製品化するかどうか分からないものを出品されるよりかは、だいぶんましと言うことができる。

以上のTVゲームについては、とくにゲーミング関連と注記したもの以外はすべてAMゲームタイプ。このほか、米国ではVLT機市場向けのTVギャンブル機が多くあり、この展示会でもTVポーカー、TVスロットなどがいくつか出品されているが、これらについては省略する。

景品アーケード

米国では、リデムプション機構付きのアーケードゲーム機が盛んで、遊技の結果チケットが払い出され、そのチケットを景品と交換するという営業が広がっている。景品提供が伴うので、純粋なアーケードゲームと言えるかどうか明らかではないが、ACME94ではこの種の機械は数多く出品されていた。

うち日系のメーカーが出品していた主な製品は次のとおりで、米国で開発されたものも多くある。

アメリカン・サミー社「マジック・ミスターX」、「コインサーカス」、「ケロケロケロッピ」。ナムコ・アメリカ社「ゴジラウォーズ」、「ゴジラウォーズ・ジュニア」、「モンスター・キャッスル」。ロムスター社「グーフィー・フープス」。米国セガ社「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。タイトー・アメリカ社「ジャングル・ズーキーパー」。

セガ社「ヘッジホッグ」やサミー「コインサーカス」はタイミングよくメダルを落とすゲーム、タイトー「ズーキーパー」、サミー「ミスターX」はボール投げのゲーム。リデムプションゲームの多くはこうしたメダル入れや、ボール投げが主流で、目を見張るアーケードゲーム機は意外と少ない。

カプコンUSA社の小間で（左から）中山喜仁社長、ジョー・モリシ副社長、カプコンの辻本憲三社長、中村昌弘常務

カネコUSA社の小間で（左から）中外貿易の新英和氏、カネコUK社のジョー・ブレナン部長、中外貿易の谷村典洋氏、金子製作所の金子浩社長、カネコUSA社のラルフ・オロウスキ氏、富田秀夫社長

ACME前夜のディストリビューター・ギャラで（左から）AAG中南米担当のリーン・トライアル氏、カプコンUSA社のイアン・ローズ部長、弁護士のデビッド・ショー氏

ACME94の開会テープカットでは、AAMAとプレイメーターから役員が参加。しかし日本の展示会でつきものの挨拶などは一切ない

ジャレコUSA社の小間の二階から会場奥を見たようす。オヘア空港近くのローズモントコンベンションセンターも、便利で評判は良かった

ACME'94　ACME'94　ACME'94　ACME'94　ACME'94

≪フリッパーその他≫

4社とも充実した新作出品

WMS系、DE、プリミア

ファブテック社の小間で（左から）ミッチェルのロイ・尾崎社長、ファブテック社のフランク・バルーズ社長

ACME94を訪れた（左から）ビスコの糸井泰久室長、秋山哲雄社長、ロムスター社のカズ・丸山氏

ナショナルスポーツ社の「ハイトップス」

アメリカ文化を象徴するひとつ、フリッパー・ピンボールは、米国業務用ではTVゲームに次ぐ重要な分野となっている。とくにフリッパーでは世界的なメーカーが、米国しかもシカゴ地区に集中していることもあり、今回シカゴ地区開催となったACME94では派手に展示された。

うちWMS社の子会社であるウィリアムズ社とミッドウェー社（バリーのブランドを持つ）、データイースト系のデータイースト・ピンボール社の三社がリード役で、ゴットリーブのブランドを持つプリミア社がついて来る、という形だ。つい最近までアルビンG社もあったが、これは解散することになった。

データイースト・ピンボール社は、生産中の新作「ザ・フーズ・トミー」を出品。フリッパーの天才プレイヤー、トミーを主人公にしたミュージカルに基づくフリッパーで、ザ・フーの演奏するテーマ曲（二十一曲）も収められている。

ミッドウェー社は新作フリッパー「ワールドカップ」を紹介した。米国で今年開催される国際サッカー「ワールドカップUSA94」の公式ライセンスを得ており、米国各地での試合をテーマに開発された。四月出荷。

ウィリアムズ社は新作「デモリションマン」を披露した。シルベスタ・スタローン主演の未来アクション映画「デモリションマン」（ワーナー映画）に基づくフリッパーで、フリッパーボタンは銃の引き金になっている。フィーチャーも凝っており、かなり力の入った製品となった。

プリミア社はCBSテレビの番組「レスキュー911」を紹介。これは同社フリッパーとしては今までで最も内容があると評価されており、とくにプレイフィールド上にボールを運ぶヘリコプターが登場するなど、充実している。なお911は緊急連絡用の電話番号。

フリッパーは以上のとおりで、今回は開発が高い水準に達していることを、よく示していた。

ウィリアムズ社の「デモリションマン」　プリミア社の「レスキュー911」

「ディノラリー」

米国のメーカーによるリデムプションゲーム機も多いが、これも多くはメダル入れやボール投げで、そんなに目新しいものは少ない。しかし、ブロムリー社の「ディノラリー」は、ピンボール式のプレイフィールドにメダルを入れるというもので、変わっていた。

ミッドウェー社は、アップライト型「アダムスファミリーII」を出品。これは上からメダルを入れ、メダルが壁面で落ちていくもの。

ボール投げではナショナルスポーツ社の「ハイトップス」のデザインが斬新だった。これは丸ごとスニーカーシューズの形をしたバスケットボール投げで、遠くからでもそうだとすぐ分かる。

以上のAMゲーム機のほか、ACME94ではジュークボックス、キディライドUSA社など小型乗物機の出品が充実した。パーツ関係では、日系のアサヒセイコーUSA社が連続出展しており、今回はとくにゲーム機用プリペイドカードなどを紹介した。

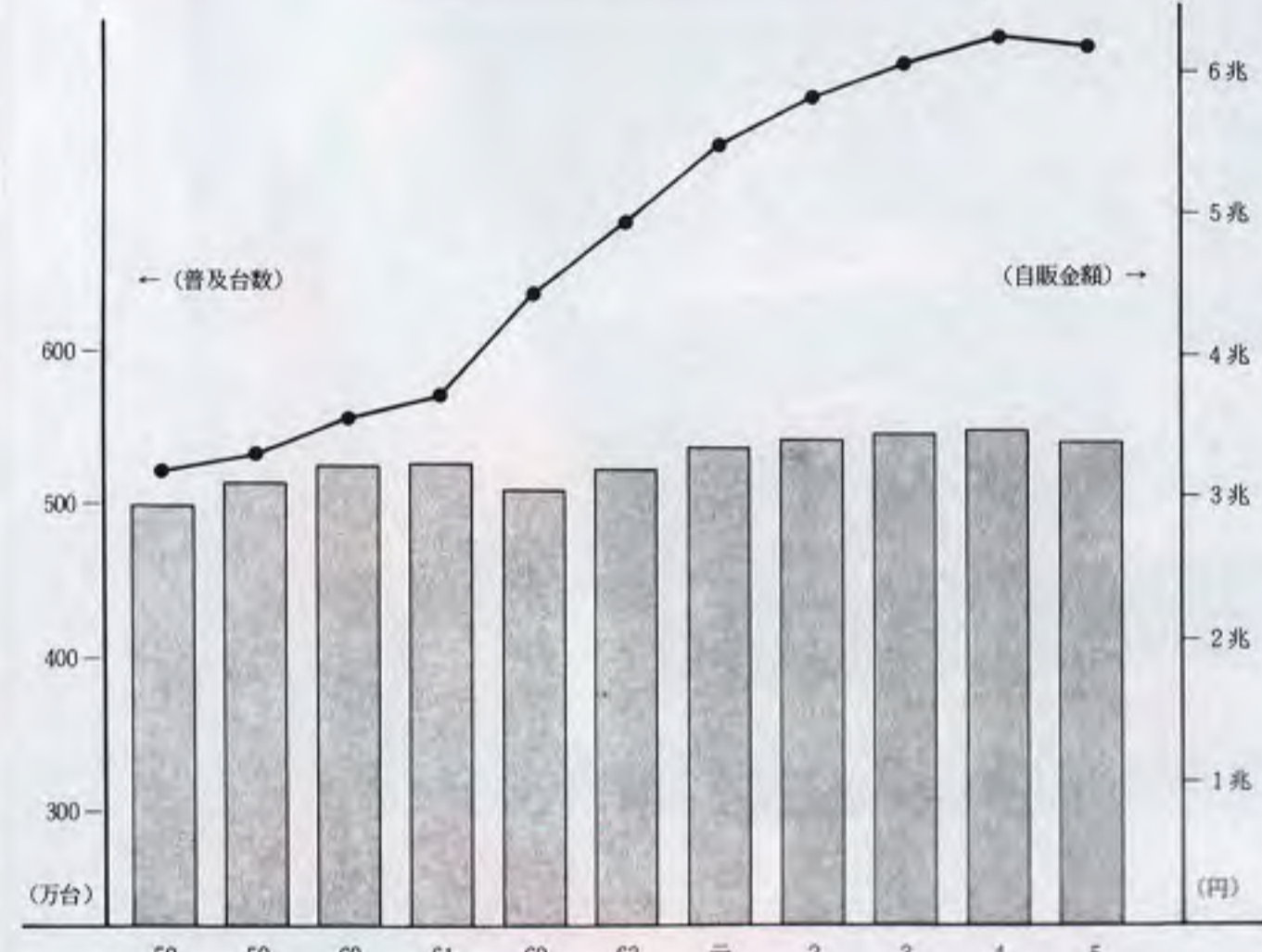
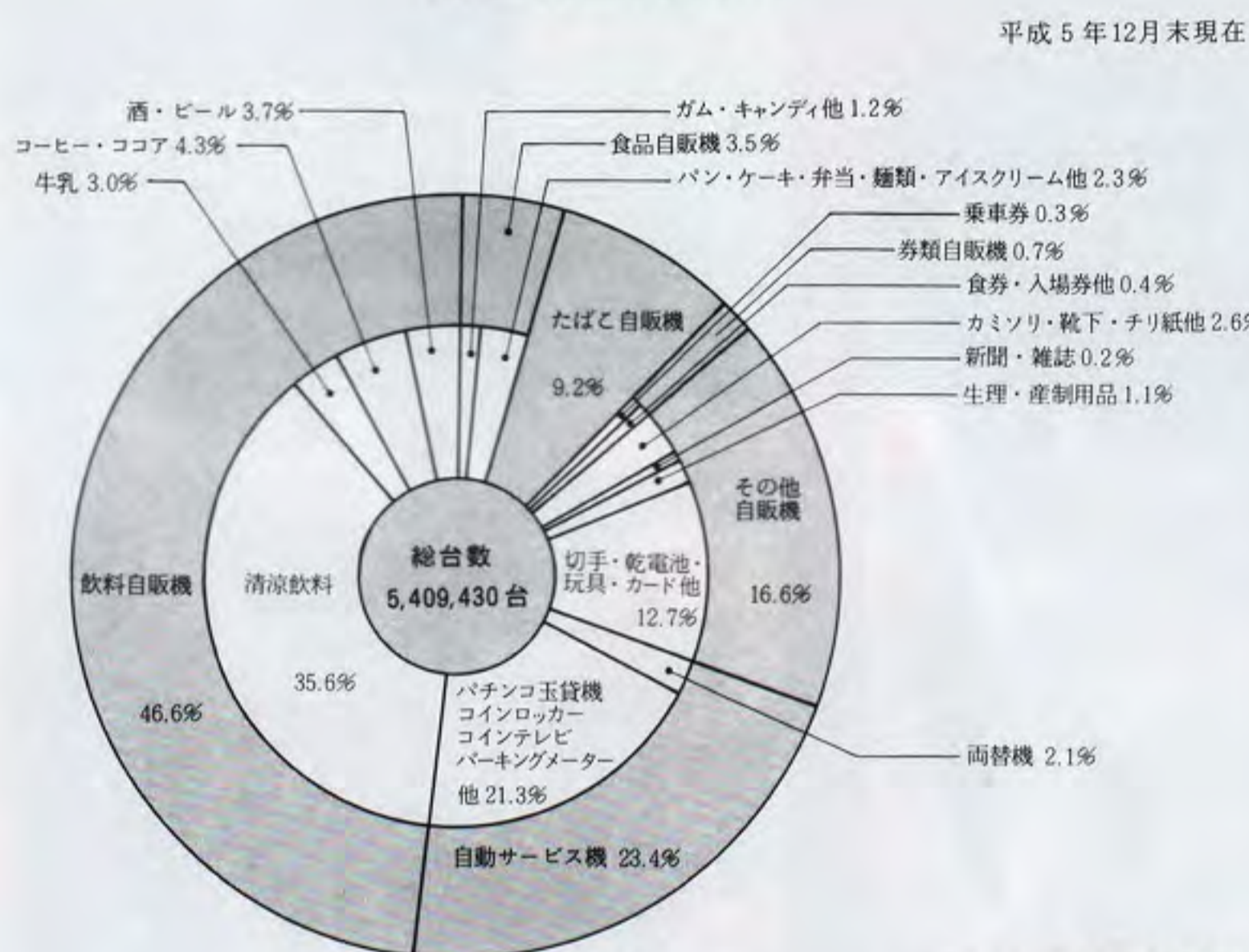
自販機台数が減少

540万台に。初めて売上高もともにマイナス

日本の自動販売機（自販機）の普及台数と中身商品および自動サービスの売上高（自販金額）が、初めてともにマイナス成長となった。

日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋二の三十七の六、☎三四三一－七四四三、自念淳会長）がこのほどまとめた九三年版「自販機普及台数及び年間自販金額」によると、九三年十二月末現在の自販機と自動サービス機（両替機、パチンコ玉・メダル貨機、コインロッカーなど）の普及台数は五百四十万九千四百三十台で、前年比一・〇％（約五万六千七百台）減少となった。普及台数がマイナスを示したのは八七年に次いで二度目となる。

同工業会では、「長引く不況の影響で中身商品メーカーの自販機への投資の抑制、路上はみ出し（無許可道路占用）自販機の撤去などが減少の主な要因」と見ている。

普及台数の機種別構成比は、飲料自販機が全体の四六・六％を占めて最も多く、以下は自動サービス機二三・四％、玩具やカードその他の自販機一六・六％、たばこ自販機九・二％、食品自販機三・五％、券類自販機〇・七％などで、この順序と割合はこの三年間ほとんど変わっていない。

中身商品および自動サービス機による自販金額は、前年比〇・二％減の約六兆二千三百十二億円となり、初めての減少を示した。同工業会では「自販金額の中でウェイトが最も高い飲料自販機分野での冷夏、長雨による売上げ不振、さらにオフィスや工場などの職場ロケでの時短や人員削減の影響を反映する結果となった」としている。

自販金額の商品別では飲料四二・四％、券類二四・八％、たばこ二四・一％の順となっており、この三種類で全体の九一・三％を占めている。

なお自販機業界では現在、自販機の路上はみ出し問題に対応するための超薄型機や、環境との調和を考慮した新タイプ自販機の展開が始まり、新たな段階を迎えようとしている。

年別普及台数と年間自販金額の推移

年	普及台数（台）	前年比（%）	自販金額（千円）	前年比（%）
58	4,987,770	102.6	3,234,015,210	103.1
59	5,139,010	103.0	3,360,106,120	103.9
60	5,215,800	101.5	3,578,530,560	106.5
61	5,242,880	100.5	3,753,893,350	104.9
62	5,101,340	97.3	4,436,285,790	118.2
63	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8
元	5,375,590	102.6	5,475,532,235	110.4
2	5,416,370	100.8	5,823,506,991	106.4
3	5,449,760	100.6	6,020,651,045	103.4
4	5,466,110	100.3	6,240,528,321	103.7
5	5,409,430	99.0	6,231,150,901	99.8

機種別普及状況

平成5年12月末現在

- 総台数 5,409,430台
- 飲料自販機 46.6%
  - 清涼飲料 35.6%
  - 牛乳 3.0%
  - コーヒー・ココア 4.3%
  - 酒・ビール 3.7%
- 食品自販機 3.5%
  - ガム・キャンディ他 1.2%
  - パン・ケーキ・弁当・麺類・アイスクリーム他 2.3%
- たばこ自販機 9.2%
- 券類自販機 0.7%
  - 乗車券 0.3%
  - 食券・入場券他 0.4%
- その他自販機 16.6%
  - カミソリ・靴下・チリ紙他 2.6%
  - 新聞・雑誌 0.2%
  - 生理・産制用品 1.1%
  - 切手・乾電池・玩具・カード他 12.7%
- 自動サービス機 23.4%
  - 両替機 2.1%
  - パチンコ玉貸機・コインロッカー・コインテレビ・パーキングメーター他 21.3%

自販機工業会調べ

ヨーロッパAM通信

トルコで初のウェルカム94

輸入禁止だが盛んになる遊技

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】トルコで初めて開かれたWelcome94（二月二十四－二十七日、イスタンブール）はもともと、"ホテル&レジャー・テクノロジー・フェア"として計画されたが、ホテルや配膳業、音響／照明分野の出展は少なく、AM機とギャンブル機を中心とするものになった。

ウェルカム94はイスタンブール市内のラタサリー・フットボール競技場の近くにあるFMメチディエコイ・パビリオンで開催された。ショー開催に向けて出展社の反応は積極的で、新市場開拓に期待を募らせていた。

トルコではAM機、ギャンブル機ともにほとんど国内への輸入が許されておらず、ただ五つ星のホテルへのギャンブル機導入だけが許されているという状況が長く続いているが、この展示会ではこれら二分野の機器が出品され、内外の関心を引きつけた。

ウェルカム94には十三カ国から六十八社が出展。内わけはトルコ二十三、イタリア、英国各十二、ドイツ八などとなっている。来場者は約二千人で、トルコ国内のほか、ヨーロッパ中部と東部、近隣アラブ諸国、湾岸諸国、アゼルバイジャン、カザフスタン、トルクメニスタン、ウズベキスタンなどのアジア系CIS共和国から来た。

人気のAM機器

トルコの人口は約六千万人で、うち千百万人がイスタンブールに集中している。市内はアクメルケツ・ショッピングセンターのある新市街と、グランドバザールのある旧市街に分かれる。これはまた東西を結ぶ近代的な商業センターから、ビザンチン以来の建造物やブルー・モスクなどまでを包み込んでいる。

ボスホラス海峡が黒海とマルマラ海を結び、ここでヨーロッパとアジアが出会い、文化や民族、宗教が混ざり、この都市を世界的に重要なものとした。トルコの通貨はリラであり、千トルコリラは約四・七円だ。なお主な言語はトルコ語、宗教はイスラム教である。

トルコには約七十の許可されたカジノ（公認賭博場）があり、また無許可のカジノも五十カ所ほどあるらしい。主な都市と観光ホテルなどにあり、規模は大小さまざまで、ほとんどのカジノではカジノテーブルとギャンブル機が置かれている。

またAMゲームを集めたゲーム場やミニテーマパークが二千カ所ほどある。トルコではAMゲーム機とギャンブル機の区別をせず、一律に輸入禁止しているにもかかわらず、である。これは観光省が、"上流階級のため"とされるAMゲーム機やギャンブル機の輸入について特別の許可を与えていることによる。

つまり、五つ星の資格が認められているホテルの付帯設備としてだけ、これらの機器の輸入は許されており、外貨獲得に役立つとされている。それ以外のゲーム場などでは、パーツさえも輸入することができない。

ミニテーマパークは人気があり、さらに増加する傾向にあるが、輸入禁止が大きなネックになっている。すでにあるミニテーマパークでは、ガレリアSCの室内遊園地「フェイムシティ」、ヨーロッパ最大の小売店にある「BTM」が有名だ。

さらにいくつか計画されているが、輸入禁止という法の網をくぐり抜けるやりかたでは、さらに長期にわたる立ち入り禁止という事態をも招きかねないことから、事態の打開が望まれている。

一方、トルコの観光業は今、ブームを迎えている。九〇年にこの国を訪れた外国人は五百五十万人だったが、九二年に七百二十万人、九三年に八百万人と増加し、観光省調べでは九三年中、これらの観光客がトルコで約五十億ドル（五千億円）消費した。

観光ホテルの登録ベッド数も、九〇年の十五万六千から九三年には八十万へと、飛躍的に増大した。これらはとくにイスタンブール、地中海沿岸のアンタリアに多く、五つ星クラスから一つ星クラスまでいろいろある。

こうした事情からトルコのホテル市場の拡大をめざして、トルコの展示会運営会社、AFEKSと、イタリアのフェアシステム展示サービス社が今回の催しを試みた。結果的には、ウェルカム94は出展社にとっても大成功となり、来年もまた開催するとしている。

右側上の写真はイーアールスター社の小間でジユシクン・イラルスラン社長。下はコンピ・コンピュータ社の小間で、同社キャビネットに収められた輸入PC基板とアイカ・アルスラン嬢

ERスター社

ウェルカム94のうちAM機部門の主な出展社は次のとおりである。

ドイツのNSM社は、レーザー射撃、電子ダーツ機、ジュークボックスと、EMT社製キディライドを出品した。こうしたゲームの組み合わせは、トルコで人気が増しつつあるファミリーエンターテイメントセンター（FEC）に適している、と同社では説明している。

トルコのイーアールスター社は、SNKの代理店としてすでに一年半の実績があり、「ネオジオ」システムとソフトを紹介したほか、トルコで製作したキャビネットを出品した。

コンピ・コンピューター社はビリヤード、プールテーブル、TVゲーム機キャビネットのメーカーであり、八四年に設立された。同社はTVゲーム機のPC基板やTVモニターも輸入している。

また同社はビリヤード世界第五位、トルコではチャンピオンプレイヤーであるヤミ・サイギニア氏を支援している。

ベクター社は、米国DDA社からライセンスを受けてCDジュークボックスを製造、またTVゲーム機用のさまざまなキャビネットも製造している。PC基板のレンタル、販売も手がけている。

ファイナル社はアタリ社、セガ社、タイトーの製品のディストリビューターである。同様にキャビネットを製造、部品を販売しているほか、競馬ゲーム機も扱っている。

チャーリアー・プラボー社は、一連のカプセル自販機と、カプセル用景品を出品した。同社はトルコ市場の開発に楽観的な見方を示した。

ドット社は一連のロードトレイン、軌道列車を紹介した。いずれも遊園地用に使われる。

オリバーズ・ウォーター・ショー社は移動式プールを紹介した。これはテーマパークにも置くことができ、九十フィートの高さから飛び込むことができるスイミングプールである。

カジノ用のギャンブル機器では、ジョンハクスレー・カジノイクイップメント社が一連のカジノ用テーブル、ウィール、チップ、付属品を出品した。

AVS社はカジノ用に開発された、特殊な監視システムを披露した。これは他社のシステムとは異なり、ギャンブル以外の目的を持つ人を発見することができる。

テクニカル・カジノ・サービス（TCS）社は、一分間に三百枚のチップを計算できる「チッパーチャンプ」を含め、さまざまなカジノ用機器を出品した。その中には、ルーレットのウィール、テーブル用のカバーもある。同社はまた、TVモニターとウィールを組み合わせたコンピューター機器を出品していた。

アトロニック・スカイライン社は、TVスロットマシン「エイトウェイランナー」を出品。これは8ラインに対しそれぞれ八枚までコインを賭けることができ、四百枚の大当りを出すことができるゲーミング機だ。

ハンプリン社は、多くのカジノ用機器メーカーの代理店として、ルーレットテーブルや監視用装置、付属品など出品した。

ウェルカム94については以上のとおり。なおイスタンブール市内にある室内ミニテーマパーク、「フェイムシティ」について補足すると、広さは一万二千平方㍍で、八九年二月にオープンした。入場に際し五ドル分支払うと、遊技用トークン六十枚など貰える。TVゲーム機、ボウリングなどのほか、キディライドもある。

(Martin Dempsey)

左側上の写真はファイナル社の小間で、セラル・ディンセル氏。下はコインオプニュースの小間で、観光省のデミレア氏（左端）、フェアシステムのラリスシア氏（五人目）とスタッフ

Coin-Op News
Hunia '94 Attracts Overseas Interest
"Welcome" Awaits You In Istanbul Turkey
A winner in any language

マーチン・ディムジー氏が東欧地区向けに発行している新聞「コインオプニュース」

ザ・100メガショック!!

高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ SNK CORPORATION

本社	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
本社販売	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店	〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F)	TEL.03(3351)8222	FAX.03(3351)8120
仙台支店	〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡支店	〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

ロケーションを活性化するニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。

NEO25

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜

NEO29

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜

話題のSNKキャラ&大好評ネオカーニバルスペシャルで集客抜群・高収益。

近日発売予定

この夏、劇場アニメにもなる人気沸騰の“餓狼伝説”をデザイン。小物入れに便利だぜ!!

ごっつええトイウオッチ

クレーンペット

★特別価格★
とってもオシャレなダウンタウンの特製腕時計。タイプも豊富でおトクやでぇー!!
●パッケージサイズ:15×12㎝
©フジテレビ・吉本興業 タカラ

好評発売中

大評判!! ラッキーまぜまぜボタン

ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用

●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg●消費電力:AC100V 110W

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コピー基板の摘発続く
スペインでレブサ社も
イタリアではインピューロペックス社が

イタリアの"コピー王"、パオロ・レオナルド・デヌーノ氏が関係しているスペインの会社、デヌーノ・レブサ社（ラモン・ギリ・ポンス社長）が二月二十四日、摘発された。コピー基板の追放をめざす日米の国際機関、AAGが三月九日に明らかにしたもので、AAGのビンス・ガンビーノ氏による調査活動の成果とされている。

AAGによると、スペインの国警はこの日、バルセロナ郊外サダデールにあるデヌーノ・レブサ社の本社を捜索し、TVゲームの無断コピー基板や記録書類など押収した。これは著作権が保護されるTVゲーム機の無断コピー品を同社が販売しているとして、カプコン、SNK、データイーストが告訴し、スペイン国警が捜査令状を得ていたもの。押収された証拠品を裁判所の判事が調べており、刑事処分に付すかどうかが近く決定される。

デヌーノ・レブサ社は今回の摘発に関して三月三十一日、同社がいかなるメーカーのコピー品も製造しなかったとする証拠を裁判所に提出した、と強気のコメントを発表した。

AAGのボブ・フェイ団長（AAMA専務）は、AAGが九三年五月以来スペイン、イタリアで法的手続きに必要な調査活動を進めており、今回の摘発はスペインでは初めてであるが、さらに続行されると説明している。

二月二十四日にはイタリアでも、有名なインピューロペックス・コインゲームズ社（本社ラティーナ、アントニオ・ボレッチ社長）が捜索を受けた。これもAAGがプロモートしたもの。

AAGによると、ラティーナにある捜査当局はこの日、インピューロペックス社を捜索し、ミッドウェー社「モータルコンバット」のコピー基板四枚とその他基板千三百二十九枚を押収した。その後の調べで、その他基板のうち百六十四枚はカプコンのTVゲームのコピー基板だということが判明した。また証拠書類も押収された。

この事件は、ラティーナの捜査当局が三月二十五日に発表、新聞やテレビでも報じられた。

イタリアではデヌーノ氏のエレクトロニック・デバイス社（本社ミラノ）が昨年二月、警察に摘発されたが、昨年秋司法取引き（プリー・バーガニング）をして、それ以上の追及をかわしたのに続く、二社目の摘発。なおエレクトロニック社は、イタリアにおけるコナミ製品の独占的販売権を持つことでも知られている。

TVゲームのレイティング
米国家庭用は今秋実施
上院公聴会で業務用は回避図る証言

米国で暴力シーンを含むTVゲームが問題化しており、年齢制限（レイティング）の導入が課題となっているが、連邦議会上院の行政及び司法関係小委員会（ジョセフ・リーバーマン委員長）は十二月九日に続き、三月六日に公聴会を開いた（本紙第466号参照）。

この日、証言したのはAMOAのR・A・グリーン会長、AAMAのスチーブ・コーニスバーグ会長、米国任天堂のハワード・リンカーン会長、セガ・オブ・アメリカ社のエド・フォルクバイン副社長、家庭用ソフト関係グループIEIRCのジャック・ハイスタンド会長、小売店のウォルマート社チャック・カービー氏、トイザラス社のジョン・サリバン副社長、バベジ・デパートのメアリー・エバンズさん。

うちIEIRCは任天堂、セガ社、フィリップス社、3DO社、アタリ社、アクレイム社、エレクトロニックアーツ社が加入、TVゲームのレイティングなど協議。上院が法案を提出しているレイティング導入に対し協力の姿勢を示している。

なおIEIRC傘下だけで、家庭用ゲームソフト市場の六〇%はカバーできるとのこと。

IEIRCのハイスタンド会長（エレクトロニックアーツ社の副社長）はこの日の証言で、今年十一月一日までに確実かつ広範囲にレイティングを家庭用に導入できると述べた。また小売店代表らは、統一されたレイティングが導入されるならば、レイティング表示のない商品はなくせる、と述べた。

業務用についてリーバーマン委員長は、なんらかのコード（倫理規定）を設け、酒場など大人向けのロケーションで使えるTVゲーム機と、それ以外のものとに区別してはどうか、と述べている。

AMOAのグリーン会長は、十年前と比べファミリーエンタテイメントセンター（FEC）ではTVゲーム機の役割はずっと少なくなっており、業務用ゲーム機のうちTVゲーム機は二五%以下にすぎないと述べ、問題回避を図った。

AAMAのコーニスバーグ会長は、業務用にレイティングを導入してはどうかという質問に対し、「反対はしないが、AAMAの委員会ですでに十分対応している」と述べている。AMOAとAAMAでは、業務用は家庭用と異なるとして、家庭用並みのレイティング導入は避けたい、という考えである。

二回目のこの公聴会では、前回のような厳しさはなくなっており、ひょっとすると業務用では回避できるかも知れない。なお三回目の日程は未定。

ユーロディズニー再構築
60億フラン増資
債権銀行団とディズニー社

ユーロディズニーはヨーロッパ最大のテーマパークであるが、赤字対策に悩まされていることでも知られている。二月下旬までに日米欧六十三の債権銀行団が資金調達など五ヵ年計画をまとめ、三月十四日、ユーロディズニー社の親会社である米国ウォルトディズニー社と合意に達した。

合意内容は①ユーロディズニー社が六十億フラン増資し、うち四九%をウォルトディズニー社、残りを銀行がそれぞれ引き受け、②債権銀行団が今後十八ヵ月間の利払いを免除するほか、三年間債務を繰り延べる、というもの。ウォルトディズニー社がユーロディズニー社から得ているロイヤリティーなど五年間免除するなど、付帯条件も付いている。

これら思い切った支援策を進めることにより、ユーロディズニーの債務は減少し、来年から黒字に転換できるとのこと。

ユーロディズニー社のフィリッペ・ブルギニョン会長は、思い切ったリストラクチュア（再構築）ができることになってうれしい、と語っている。

同社の株式はパリ証券取引所で八九年十月に上場され、九二年四月のグランドオープンの際に最高値（百六十フラン）を記録したが、最近では三十四フランまで下落している。しかし、ブルギニョン会長は、「ヨーロッパ全体の不況に比べれば、当社の不振はまだ軽いほうだ」と述べている。

International Trade Show

Show	Date
IGBE'94(Las Vegas, U.S.A.)	Apr. 26-27
FER'94(Madrid, Spain)	Apr. 27-29
A+LTS(Prague, Czech)	May 5-7
Gamexpo'94(Vancouver, Canada)	May 9-10
IALTEX(Thorpe Park, UK)	May 10-12
AAE(Hong Kong)	Jun. 8-9
TiLE'94(Maastricht, Netherland)	Jun. 14-16
Summer CES'94(Chicago, U.S.A.)	Jun. 23-26
Latin America Expo(Mexico City, Mexico)	Jul. 20-21
Salex'94(San Paulo, Brazil)	Aug. 4-5
JAMMA Show(Chiba, Japan)	Sep. 21-23
AMOA Expo'94(San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24
Gaming Expo'94(Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 26-28
LIW'94(Birmingham, U.K.)	Sep. 27-28
Fun Expo(Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 2-4
Enada'94(Rome, Italy)	Oct. 13-16
TAM(Taichung, Taiwan)	Oct. 13-17
Park Show'94(Remini, Italy)	Oct. 26-28
AL Preview(London, UK)	Oct. 27-28
VAN Expo(Amsterdam, Holland)	Nov. 2-4

AMOA94は9月
サンアントニオ
日本のAMショーと同時期

今年の米国AMOAエキスポは、日本のJAMMAショーと同時期の九月二十二—二十四日、テキサス州サンアントニオのコンベンションセンターで開かれる。ここは九二年三月にACMEが開かれたところ。コンベンションセンターの近くには有名なアラモの砦の跡がある。

AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）では三月初め、出展予定社に出展案内を送付しており、すでに出展申し込み受付が始まっている。もちろん例年どおり、出展社が守るべき出展規定も付いている。

AMOAエキスポは他の海外のショーと同様、設定小間を売り切るシステムをとっており、先に申し込んだ出展社が優先される。これは締め切り日を設けて小間を配分するという日本のショーとはまったく異なる。

なお米国の業界では、今年のように日本のショーが重ならないよう、先のスケジュールまで明らかにしている。AMOAエキスポは九五年九月二十一—二十三日、ニューオーリンズで、九六年九月二十六—二十八日、ダラスで、九七年十月二十三—二十五日、アトランタで開かれる。ACMEは九五年三月二十三—二十五日、リノで、九六年三月七—九日、オーランドで、九七年三月十三—十五日、ラスベガスでそれぞれ開かれる。

しかし、米国の業界が三年先までショーの日程を明らかにしたところで、日本のAMショーやAOUエキスポの日程が重ならないという保証はないが、と考えるべきではないだろうか。

SAN ANTONIO
AMOA EXPO '94
SEPTEMBER 22-24 / SAN ANTONIO, TEXAS
The Amusement & Music Operators Association
International Exhibition & Educational Seminar for the
Coin-Operated Amusement, Music & Vending Industry

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット　II（ミッドウェー）	9.69
2	バーチャファイター（セガ社）	9.28
3	ラン&ガン〔スラムダンク〕（コナミ）	8.85
4	NBA　JAM（ミッドウェー）	8.56
5	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.26
6	モータルコンバット（ミッドウェー）	8.00
7	エイリアン³ ザ・ガン（セガ社）	7.83
8	スーパーチェイス（タイトー）	7.31
9	ファイナルラップ　3（ナムコ）	7.20
10	ターミネーター　2（ミッドウェー）	7.00

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	リッジレーサー（ナムコ）	9.82
2	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	9.33
3	サイバースレッド（ナムコ）	9.00
4	バーチャレーシング（セガ社）	8.81
5	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.64
6	クライムパトロール（ALG）	8.50
7	スタジアムクロス（セガ社）	8.33
8	アウトランナーズ（セガ社）	8.31
9	ドラッグウォーズ（ALG）	8.14
10	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.80

ベスト・ニューゲーム

©1994 Replay Magazine 《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ライデンII〔雷電II〕（セイブ／ファブテック）	8.39
2	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	7.85
3	ギャルズパニック　2（カネコ）	7.33
4	スーパー・ストリートファイターII（カプコン）	7.26
5	ネック&ネック（ブンドラ）	7.25
6	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	7.18
7	SFIICE〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	7.09
8	アート・オブ・ファイティング　2〔龍虎の拳2〕（SNKネオジオ）	6.98
9	フェイタルフューリー・スペシャル〔餓狼伝説スペシャル〕（SNKネオジオ）	6.77
10	スキンズゲーム〔メジャータイトル2〕（アイレム）	6.75
11	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らう2〕（カプコン）	6.73
12	ワールドヒーローズ　2（ADK／SNKネオジオ）	6.54
13	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.54
14	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.44
15	COWボーイズ（コナミ）	6.36
16	ストリートファイター　II（カプコン）	6.31
17	タイムキラーズ（ストラータ）	6.19
18	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.17
19	ダイオー〔大王〕（アテナ／サミー）	6.17
20	フェイタルフューリー　2〔餓狼伝説2〕（SNKネオジオ）	6.13

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スタートレック（ウィリアムズ）	9.00
2	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	8.50
3	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.33
4	トミー（データイースト）	8.33
5	ワイプアウト（プリミア）	8.33
6	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	8.15
7	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	7.75
8	ポパイ（ミッドウェー）	7.63
9	クリーチャー……ブラックラグーン（ミッドウェー）	7.61
10	ジュラシックパーク（データイースト）	7.49

話題のマシン

セガ社のTVパズル「ポトポト」

分割画面で対戦

「ドラゴンボールZ・VRVS」基板も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVパズルゲーム「ポトポト」と"システム32"のTV格闘ゲーム「ドラゴンボールZ・VRVS」が、いずれも三月末に発売となった。

「ポトポト」は対戦型のパズルゲームで、蜂の巣状のマス目で構成されたフィールドに、赤、青、黄、緑の四色の"ポト石"を画面上部から下部へとはめていき、同色を揃えて消すもの。左右二分割画面で、隣りの画面と対戦し、"ポト石"が最下段に達しないようにすることを競う。

同色の"ポト石"が四つくっついたら（一列に並ばなくても構わない）消滅する。五つ以上くっついたら消滅するとともに相手フィールドの"ポト石"が下にスクロールする。"ポト石"の消滅に伴って、上からのつながりがなくなった"ポト石"は下に落ちていき、相手フィールドに出現する。"ポト石"は他の"ポト石"の上しか移動させることができないなどのルールがある。プレイ中に"爆弾"や"おじゃま石"が出現することもあり、"爆弾"は複数の石を一気に消滅させることができるが、"おじゃま石"は消す方法がない。

ポトポト

一人プレイでは八人の敵キャラクターと対戦。二人対戦プレイ、乱入プレイも可能。上級者向けで難易度が高い"タイムアタック"というモードもある。三方向レバーとボタン一つ（爆弾爆破用）を操作。基板販売のみで定価十七万円。

「ドラゴンボールZ・VRVS」は同名人気アニメをもとにしたもの。プレイヤーのキャラクターを背後から見た3D形式画面で、前方から拡大しながら迫ってくる敵に、タイミングよく攻撃をかけるというシンプルなゲーム。プレイヤーの反射神経が要求される。

八方向レバー（移動と防御）と三つのボタン（左右パンチ、ジャンプ）を操作。"孫悟空""ピッコロ"など五種のキャラクターから選択。レバーをグルグルと速く回転させることで、必殺技を使うために必要なパワーをためることが特徴。二人対戦プレイ、乱入も可能。基板定価二十二万二千五百円。交換用ROMキット定価十二万二千五百円。

ドラゴンボールZ・VRVS

光線銃ゲーム機

迫る怪獣を迎撃

ナムコ「ゴジラウォーズ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からアーケードゲーム機「ゴジラウォーズ」が、三月十七日発売となった。

これはゴジラが手前の基地へ迫り来るのを、光線銃で迎撃する二人用ガンゲーム機。九十秒間基地を守り抜くか、それまでに基地のゲートを突破されるかによってゲームの勝敗が決まる。

ゴジラの体には六ヵ所の赤いターゲットがあり、そこに命中させると場所に応じた得点が加算され、ゴジラが後退する。またゲーム中一回しか使用できない"メーサー砲"によって、ゴジラをスタート地点まで押し返してしまうことも可能。

ゴジラの前進速度は、初めはゆっくりだが、ゲーム中の得点（スコアパネルに表示）に応じて徐々にスピードアップ。ゲームは九十秒のタイマー制。幅九一・五㌢、奥行二五〇㌢、高さ一九三㌢。OP価格百二十五万円。

ゴジラウォーズ

大平「ざけんじゃねーよ！」

パンチで顔変形

「チャンピオンキック2」も

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）と㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、大平技研工業㈱製アーケードゲーム機「ざけんじゃねーよ！」が四月二十日、同「チャンピオンキック2」が二月末に発売となった。

「ざけんじゃねーよ！」はTV画面に表示される対戦相手の顔をモンタージュで作成することができるパンチングマシン。パンチングボールを叩くと叩き方に応じて、画面上の顔が変形していく。叩く強さや回数に応じて得点が加算されていき、規定得点を超えると対戦相手は「俺が悪かった」と降参する。幅七五㌢、奥行一〇八㌢、高さ一八五㌢、OP価格八十九万円。

「チャンピオンキック2」は、前作「チャンピオンキック」の改良版でゲーム内容は同じ。回しげりを当てる円柱形マットの内部構造を強化し、耐久性と安全性が増した。幅一四〇㌢、奥行一一〇㌢、高さ一七二㌢。OP価格九十八万円。

チャンピオンキック 2　　ざけんじゃねーよ！

話題のマシン

「ストII」キャラクター使用

格闘モグラ叩き

カプコン／トーゴ／シグマ「拳聖土竜」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）、㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）の共同開発によるモグラ叩き式アーケードゲーム機「拳聖土竜」が、四月下旬三社から発売となる。

これはモグラ叩きの結果が、モニター画面に表示される「ストII」キャラクター（リュウと春麗）の対決として示されるという製品。

一人プレイの場合はリュウか春麗を選び、コンピューターが対戦相手となる。二人プレイでは同時対戦となる。右側が春麗、左側がリュウという設定で、それぞれランダムに顔を出すベガをハンマーで叩いていく。得点が相手を上回った時、画面のキャラクターが技を出す。ある得点をクリアした場合、延長プレイにチャレンジできることが特徴。延長プレイでの対戦相手はコンピューターで、相手キャラクターはベガになる。幅一三八㌢、奥行一二〇㌢、高さ一六九㌢。25㌅TVモニター使用。定価百三十二万円。

拳聖土竜

ロックオペラをテーマに

フリッパー隠す

データ「ザ・フーズ・トミー」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、同社"ピンボールシリーズ"の第二十二作目となる「ザ・フーズ・トミー」が、四月二十一日発売となった。

これは英国ロックバンド「ザ・フー」のアルバム「トミー」をもとにしたロックオペラをテーマにしたもの。

プレイフィールド手前を覆い隠しフリッパーを見えなくする"ブラインド"を搭載。"目隠しプレイ"を楽しむことができるのが特徴。"エキストラボールボタン"を押したままスタートすると、ゲーム終了まで"ブラインド"を閉じたままにすることも可能。

ボールシューターは手動式で、ボールを手前に軟着陸させる"スキルショット"もある。マルチボールは最大で六つ。ゲーム中は"トミー"のボーカル入りの曲が流れる。定価六十八万円。

ザ・フーズ・トミー

2人用ガンゲーム機

恐竜の口を狙う

ホープ「ガウガウランド」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）からアーケードゲーム機「ガウガウランド」が、四月上旬発売となった。

これは自動的にボールを打ち出す銃を操作して、前方で動いている三体の恐竜の口を狙い撃つという二人協力プレイも可能なガンゲーム機。

左右の恐竜は上下に動いており、その口にボールが入ると一点。中央の恐竜は左右に揺れており、その口にボールが入ると二点加算される。ゲーム中は音楽以外にも恐竜の鳴き声や効果音が流れる。規定の得点を超えると景品カプセル（四十五ミリと七十五ミリに対応）を払い出す。プレイ時間（標準五十秒）とプレイ料金（標準一人プレイ百円、二人プレイ二百円）はロケーションに合わせて変更できる。

幅八九㌢、奥行一五八㌢、高さ一八〇㌢。定価七一万五千円。

ガウガウランド

等身大人形とボクシング

左右のパンチで

トーゴ「ファイティングポーズ」

等身大の人形とボクシングで勝負するアーケードゲーム機「ファイティングポーズ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から四月中旬発売となった。

これは外人ボクサーの上半身をかたどった等身大の人形をひたすら殴るパンチングマシンで、両手に備え付けのグローブをはめて、体を左右に振っている人形にパンチを加え、規定時間内にどれだけパンチを当てたかを競うというもの。

ボクサー人形のどの部分にパンチを当てても、ポイント（盤面にデジタル表示）が加算されていき、ゲーム終了時には、そのスコアに応じて、「おとといきやがれ」、「クラクラだぜ」、「まだまだ」、「まいった」と四段階の表示がある。ゲームの規定時間の設定を変更することも可能。人形は耐久性を考慮したビニール製。

幅九三㌢、奥行一二〇㌢、高さ一八五㌢。定価百三十万円。

ファイティングポーズ

総目録 No.82

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で@明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ゴジラ
ＴＶ格闘アクションゲーム。ステージがゴジラ映画の歴史に沿って進むという構成が特徴。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【バンプレスト】No.461

グラディエーター
米国プリミア社フリッパー。"剣闘士"の戦いをテーマとしており、ジャックポットなど多くのフィーチャーがある。ＯＰ価格57万８千円。【サミー工業】No.464

ラストアクションヒーロー
同社"ピンボールシリーズ"第20弾。同名映画をもとにしており、クレーン車がボールを運ぶ演出が特徴。ＯＰ価格57万８千円。【データイースト】No.462

グランドストライカー
ＴＶサッカーゲーム。手前と奥にゴールを配置したユニークな画面構成が特徴。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【ヒューマン／トーワジャパン】No.461

スズカ８アワーズ ２ ＳＤ
ＴＶバイクレースゲーム機。２人用タイプ。前作のコースに新コース３種類を追加。ＳＤ版はＤＸ版キャビネットの左半分。定価180万円。【ナムコ】No.461

スズカ８アワーズ ２ ＤＸ
ＴＶバイクレースゲーム機。４人用タイプ。前作のコースに難易度の異なる３種類の新コースが加わった。中継モニター付。定価500万円。【ナムコ】No.461

ワイワイアニマルランド・ジュニア
ＴＶモグラ叩きゲーム機。「アニマルランド」のミニアップライト版。子ども向けＳＣ用としてボタンが少なくなった。定価58万円。【タイトー】No.461

サンダードラゴン ２
縦スクロールのＴＶシューティングゲーム。前作「電竜」の新バージョン。背景画像がきめ細かい。基板ＯＰ価格14万８千円。【ＮＭＫ／日本システム】No.461

ハイパーデュエル
横スクロールのＴＶシューティングゲーム。自機が２種類の形態に変形可能。オプションもある。基板ＯＰ価格14万８千円。【テクノソフト／タイトー】No.461

牌砦 II
ＴＶパズルゲーム。初級、中級、上級のコース選択ができ、２人同時プレイでは対戦と協力プレイも。基板ＯＰ価格14万８千円。【メトロ／エイブル】No.462

グレートスラッガーズ
ＴＶプロ野球ゲーム。同社"ワースタ"シリーズをグレードアップ。画像がきめ細かくなり、守備選択モード採用。基板ＯＰ価格14万８千円。【ナムコ】No.462

豪血寺一族
ＴＶ対戦格闘ゲーム。画面左右の障害物を壊すと最大４画面分までプレイフィールドが広がる。必殺技も多彩。基板ＯＰ価格17万８千円。【アトラス】No.462

クイズココロジー ２
ＴＶクイズ&心理テストゲーム。前作のバージョンアップ版で、２人プレイの場合に相性診断が加わった。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【テクモ】No.462

ドラゴンボールZ
同名人気アニメをもとにしたＴＶ対戦格闘ゲーム。多数の動画を使用し滑らかな動きを表現。空中での格闘もできる。ＯＰ価格48万円。【バンプレスト】No.462

スラムダンク
ＴＶバスケットボールゲーム。米国プロバスケットボールをモチーフにした試合展開。ファウルは取られない。基板ＯＰ価格18万８千円。【コナミ】No.462

パーフェクトソルジャーズ
ＴＶ対戦格闘ゲーム。キャラクターや背景の色彩が派手。タイマー制と体力ゲージ併用。技も多彩。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【アイレム】No.463

雷電 II
縦スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。前作「雷電」をグレードアップ。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【セイブ開発／日本システム】No.463

バーチャファイター（スーパーメガロ）
ＣＧポリゴンを使ったＴＶ対戦格闘ゲーム。キャラクターや背景にリアル感がある。50インチ画面の新キャビネットで、定価222万５千円。【セガ社】No.463

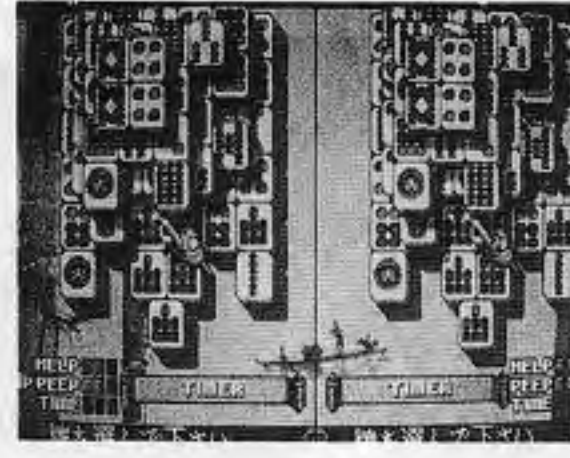
クライムパトロール
２人同時プレイ可能なＬＤガンゲーム機。ストーリーは４種類。50インチ型210万円。33インチ型160万円。25インチ型107万円。【ＡＬＧ社／ナムコ】No.462

ＪＪスコーカーズ
アニメタッチのＴＶアクションゲーム。コミカルなキャラクターや場面設定が特徴。７ステージ構成。基板ＯＰ価格14万８千円。【アテナ／エイブル】No.462

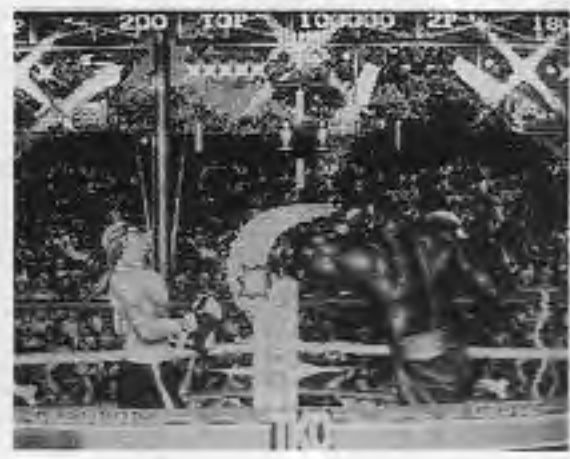
マッドシャーク
縦スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。７ステージ構成。武器は７段階にパワーアップ。基板ＯＰ価格14万８千円。【アルユメ／エイブル】No.462

話題のマシン

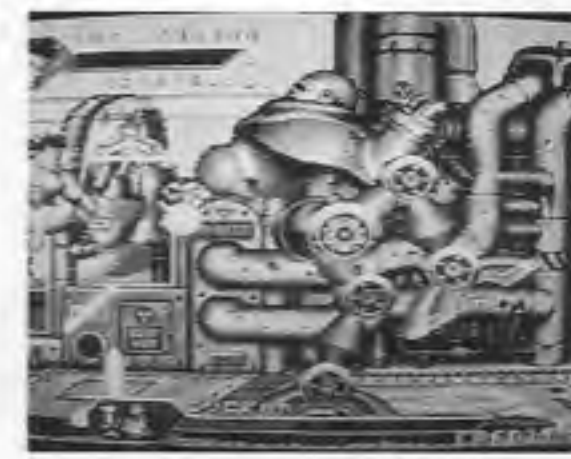
（第461号～第464号）

ザ・ファーストファンキーファイター
ＴＶモグラ叩き式ゲーム機。９つのボタンを叩き、画面９カ所に出現するサメやワニを倒す。通信対戦機能付き。定価97万５千円。【タイトー】No.463

上海 III
ＴＶパズルゲーム。「上海II」のバージョンアップ版。２人対戦プレイ、２人協力プレイ、新ヘルプ機能を追加。基版ＯＰ価格14万８千円。【サン電子】No.463

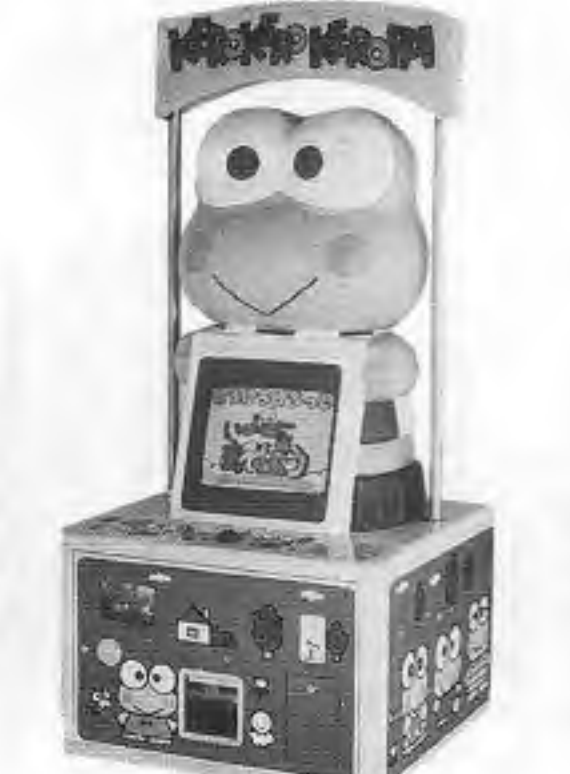
バツグン
縦スクロール画面のシューティングゲーム。戦闘機は武器の異なる３種類から選択。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【東亜プラン／タイトー】No.463

VSスーパーキャプテンフラッグ
ＴＶ旗上げゲーム機。前作「キャプテンフラッグ」のバージョンアップ版。２人同時プレイによる対戦も可能になった。ＯＰ価格73万円。【ジャレコ】No.464

ベストバウトボクシング
"メガシステム32"の第１弾。ＴＶボクシングゲーム。３ラウンドのフリーノックダウン制。攻撃も防御も多彩。基板ＯＰ価格19万８千円。【ジャレコ】No.464

燃えよゴンタ!!
パネルをめくっていくというＴＶアクションゲーム。パネルを全部めくるとクリア。基板ＯＰ価格14万８千円。【ミッチェル／エイブル、メディア商事】No.464

ギャルズパニック II
前作のＴＶ陣取りゲームにクイズを加えてバージョンアップ。背景画像は実写取り込み。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【金子製作所／タイトー】No.464

究極戦隊ダダンダーン
ＴＶアクションゲーム。キャラクターは３人から選択。ＢＧＭは子門真人が歌う同ゲームの主題歌。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【コナミ】No.464

サバイバルアーツ
ＳＳＶ第３弾。実写取り込み画像によるＴＶ対戦格闘ゲーム。落ちている銃や棒などを拾って使用可能。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【サミー】No.464

ラッキーカーニバル
バズーカ砲でピンポン弾を発射し、景品を打ち落とすガンゲーム機。景品の前をパネルが移動し邪魔をする。３人用。ＯＰ価格330万円。【タイトー】No.463

けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう
サンリオのキャラクターを使用したＴＶプライズゲーム機。ゲームは３種類。時間内にクリアでカプセルを払い出す。ＯＰ価格52万８千円。【サミー】No.463

ダンク&ダンク
バスケットボール投げゲーム機。ゴールリングが６段階に上下動。リングの位置によって獲得点数が異なる。最下段では減点も。価格95万円。【ナムコ】No.461

ザ・ファーストファンキーファイター（ツインタイプ）
同名機２台を１つのキャビネットにしたもので、通信機能により２人同時プレイができる。定価123万円。【タイトー】No.464

スーパーマークスマン
ドイツのステラ社製ＴＶガンゲーム機。４種類のモードから選択。４人まで交互にプレイ可能。弾は１ラウンド５発。価格86万円。【ステラ社／ナムコ】No.464

リッジレーサー ＳＤ
ＴＶドライブゲーム機。同ＤＸタイプのキャビネットをコンパクト化。操作もシンプルになった。ゲーム内容はＤＸと同じ。価格198万円。【ナムコ】No.464

えんま大王（デラックス）
同名機のデザインを"えんま大王"の上半身にしたもの。プレイ内容は同じ。ＯＰ価格148万円。【東亜プラン／タイトー、タカラアミューズメント】No.463

えんま大王（スタンダード）
ＴＶ心理テスト機。うそ発見機タイプで、発汗センサーと心拍センサー内蔵。質問のジャンルは５つ。ＯＰ価格84万８千円。【東亜プラン／タイトー】No.461

ハッピーバス
シーソー式の定置型乗物機。カラフルなデザインのバスの前後が上下動する。電子音２曲、音声メッセージ６種。２人乗り。定価80万円。【加藤工業】No.464

新幹線・のぞみ
レール走行式乗物機。メロディー、ホーン、音声付き。登坂やバックも可能。15メートルのレールやプラットホームをセット。定価220万円。【ホープ】No.464

わくわくトーマス
定置型乗物機。"きかんしゃトーマス"のキャラクターを採用。内部のＴＶモニターでレール走行ゲームが楽しめる。ＯＰ価格125万円。【バンプレスト】No.461

ファンキーモンキーウッキッキー!!
モグラ叩きタイプのアーケードゲーム機。木を登っていくサルを、ハンマーで手前の切り株を叩いて落とす。タイマー制。定価100万円。【コナミ】No.464

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.222

矢飛圓方

ある日ある時

極寒の季節、あるいは寒さが残っている時季には、やはり寒さにたいして躯が緊張しているのか起きがけにだるさを感じない。

春の声をきくようになると寒くないのはよいが、一方で何ともいいようがないけだるさが起床時の躯を襲ってくる。

気分も躯の状態に支配されてか起きて暫くの間は何も出来ない。何から手をつけたらよいのかもはっきりせず、ぼうっとしている。

冬、低い気温の中でてきぱきと動いていたのがまだましだったかなとおもったりもする。

窓からの風景も薄いヴェールがかかっているかのようだ。

気がついて、ようやく窓を開ける。窓を開けてもなまぬるい大気がごくゆっくりと微動しているだけで、蝶が迷いこんできた。

駅の売店で週刊誌を買うつもりで、ぶらぶらと散歩をかねて駅の方へと街の細い路を縫ってゆく。家ごとに小さな庭に植えている春の花の香が小路を充たし、甘い微風がほのかに感じられる。

歩くことでリズムが躯に甦ってくる、思考のリズムも同調してきたようだが、この春にはおもい泛べたくないこととか、考えたくないことばかりが多すぎる。

山川から大学の講師をクビになったと連絡があったとおもう間もなく、鎌先から同じようなことを電話で話をしてきた。

講師をしている頃にはもうつくづく幼稚園児のような大学生にチイチイパッパを教えることには厭気がさした、深い自己嫌悪におちいるよといっていた連中だが、定収入を失うことはやはり経済的に辛いものがある。これは年齢をとればとるほど深刻になってゆく。

自由業ほど経済的には不自由なものはないよなあ、と山川は嘆いていた。

まあ毎日本を売りながら生活をしてゆけば身辺もきれいさっぱりと整理整頓がすすみ、また新しい問題や新しい生活への展望も拓けていって、いいのではないかというと、本当に友だち甲斐のない奴だと元気なさそうに応答していた。

困ったことだなと呟いた途端に、今日は石田と会う約束をしていたことをおもいだす。

ただなんとなく駅の方へ行かねばならないという感じで、週刊誌をおもいついてそちらの方角にと歩き出したのには、朝起きてから今までど忘れをしていたのだが、それはそれで理由があったということだ。

時計で確めるとほぼ駅に石田を迎えにゆくタイムに合っていて、変なことに自分では納得してかつ感心している。

石田は大学での同級生である。三十数年前にベルギーに行って、今度はじめて帰ってきた。

三十数年前には就職の状況は不況といわれている現今の状況よりはずっと厳しく、石田は江東区にある小さな町工場の双眼鏡のメーカーに勤めた。

何が幸するのか分らないもので、石田はその町工場には一人も大学卒がいなかったために、光学機器関係の協会にその町工場の代表として行かされることになる。

毎日標高ゼロメートルの工場に通勤しなければならないと覚悟をきめていたけど、一応通勤先の協会の事務所が丸ノ内にあるので通勤経路だけは一流の大企業なみになったよ、とほっとした声で電話をしてきた時の石田は二十二歳であった。

この光学機器の協会は場所だけではなくて更に石田に幸する。

悪いことは続けて起きるというのだが、良いことが続けて起きる場合もあるのだ。

高度成長期に、かねてから協会での石田の仕事ぶりに目を瞠っていた、大手メーカーからの派遣員に誘われ、石田は日本いや世界一のカメラメーカーに引きぬかれる。

とおもう間もなくベルギー勤務で渡欧してベルギーの女性と結婚、子宝にも恵まれるが子どもはみな女の子で、日本語は全然話せないという辺りまでは、石田からよくくる手紙で知っていた。

その後相手の女性が一人子のためベルギーを離れる意志がないことを嘆き、結局石田はベルギーの国籍をとることになったという手紙が最後で、その後の消息については全然知らずじまいであった。その石田から先週突然電話がかかってきて、ビジネスで二週間ほどこちらにいるから是非会いたいという。

会う日時場所が今私がおもいだしたそれである。

このところ深夜まで全然実りがないものではあるが会議会議と疲れる会議ばかりが続き、ついうっかりして危ないところであった。

石田とは定時に会い、会えば旧友は別れていた時間などは一挙にしてふっとばしてしまって、三十数年前と何もかわっていないような感じで話が弾んだ。

石田が驚いていたことは沢山あった。

まず東京でも大阪でも町が混んでいること、昭和三十年代の日本ではラッシュアワーの混雑は酷かったけれど、それ以外の時間の街は殆んど人影を見ないほど空いていたものだ。ビジネスマンはあくまでも会社や工場の中で仕事をしていて、五時が過ぎるまで街に出ることはなかった。それが今では同じビジネスマンでも営業やセールスマンの人たちが時を選ばず大量に街の中を浮遊している。時を選ばず浮遊しているのはセールスマンだけではなくて、もはや退職をしてしまった老人たちや、また昭和三十年代にくらべると何桁ちがいで増えてしまった大学の学生たち、パートに行ったり帰ったりするこれもまた大量な女性たち、混雑する街の熱気にはあてられ通しで目が眩んでしまうと石田は言う。

行列にもびっくりしていた。米を買うための行列なんてまるで太平洋戦争の戦時中の悪夢をみているようだ。昭和二十年代の外米の油くささ、粘土を口にいれたような味気なさ、あれから脱出したいために日本人は必死で働いてきたはずなのに。ヨーロッパでは日本は豊かになったともっぱらの評判だったけれど、これではね、とがっかりしていた。

MAY　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	9.27
2	2	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	8.17
❸	6	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.71
❹	—	ゴルフィンググレイツ　2（コナミ） Golfing Greats 2 (Konami)	6.22
5	4	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（データイースト／SNK） Fighters History Dynamite (Data East／SNK)	6.21
❻	9	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	6.20
❼	8	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	6.18
❽	—	ネビュラスレイ（ナムコ） Nebulasray (Namco)	6.14
9	7	ライトブリンガー（タイトー） Light Bringer (Taito)	6.10
10	10	スーパーリアル麻雀　P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	6.05
11	11	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	6.01
12	5	レイフォース（タイトー） Ray Force (Taito)	6.00
13	3	龍虎の拳　2（SNKネオジオ） Art of Fighting 2（SNK）	5.88
14	14	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	5.67
15	12	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	5.48
16	13	餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	5.43
⓱	31	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.40
⓲	26	クイズココロジー　2（テクモ） Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	5.31
⓳	24	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.30
20	15	ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	5.18
㉑	28	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.14
㉒	—	フライングパワーディスク（データイースト／SNKネオジオ） Windjammers (Data East／SNK)	5.13
㉓	30	サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	5.05
24	19	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.01
25	25	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun)	5.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	デイトナUSA（セガ社） Daytona USA (Sega)	9.25
2	1	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	8.84
3	2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.07
4	3	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	7.85
5	4	ファイナルラップ　R（スタンダード）（ナムコ） Final Lap R (Standard) (Namco)	7.23
6	6	アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito)	6.75
❼	—	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	6.63
8	5	それいけ！ココロジー　2（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	6.42
9	7	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	6.20
10	8	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	6.10
11	10	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	6.01
12	9	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.00
13	12	エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³ - The Gun (Sega)	5.92
14	11	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	5.77
15	13	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.33

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	3	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	5.43
❷	4	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkel (Data East)	5.40
❸	6	インディージョーンズ（ウィリアムズ） Indiana Jones (Williams)	5.25
❹	7	フック（データイースト） Hook (Data East)	5.00
5	5	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	4	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.50
❷	5	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.30
3	1	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	6.29
4	3	ワニワニパニック（ナムコ） Wacky Gator (Namco)	5.25
❺	6	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Championship (Namco)	4.90

Overseas Readers Column

Sega Introduces "Titan" Coin-Op System Board

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has recently announced that it is developing a 32-bit system board "Titan" for coin-op video which has specifications in common with a 32-bit home video "Saturn" to be released in the coming autumn. By using the common basic specifications, it becomes possible to apply computer graphics (CG) to the coin-op video "Titan", and supply both system board and game board very cheaply.

So far, it is known that the home video "Saturn" contains two 32-bit RISC type CPUs (dubbed "SH2") from Hitachi which can process 900,000 polygons/sec. making possible sophisticated CG expressions. Despite such an advanced capacity, the price had to be lowered as much as possible. Also, since it was known that "Saturn" can also be fully utilized as a coin-op system board, development of "Titan" has come about.

The "Titan" PC board is a cartridge type, but it is not compatible with "Saturn". This system is very similar to SNK'S "NEO•GEO" system, and Sega predicts that the price will also be set at a level comparable to that of "NEO•GEO".

Since it is easy to convert game software for coin-op for "Titan" to home use, third-party participation in game software development can be facilitated. So, Sega is inviting third parties to participate in development. Incidentally, Capcom, Konami, Namco and Taito have already participated as third parties for "Saturn".

Incidentally, "Saturn" is expected to be released in November, this year. "Titan" may be shipped within this year, although it is not yet clear.

Sega also revealed that it will develop an enhancer "Genesis Super 32X" which makes it possible to use a 16-bit unit as a 32-bit unit, and release it at a price of $150 in both Japan and the USA this coming autumn. It is an adapter with built-in "SH2" chips which, combined with corresponding software, is inserted into a 16-bit unit ("Genesis" or "Mega Drive"). Sega expects to ship 2,500,000 annually.

Atari Games, Nintendo Settle NES Lawsuit

The NES security chip lawsuit, which has been going on for more than 5 years in the USA, has been settled amicably in favor of Nintendo. Nintendo of America Inc. and Atari Games Corp. announced on March 24 that they have settled all litigation between them concerning alleged patent and copyright infringements and antitrust violations.

While most of the terms of the settlement are confidential, both parties announced the following; All of the claims of the parties are dismissed, including judgements of patent infringement and copyright infringement previously awarded to Nintendo against Atari Games; Nintendo receives certain payments in connection with the settlement as well as certain patent licenses from Atari Games and Atari Corp.; and Atari games again becomes a Nintendo licensee.

Howard Lincoln, Nintendo of America's chairman, said: "We are especially pleased that Time Warner, the parent company of Atari Games, interceded and cooperated in an effort to settle this case." Dennis Wood, Atari Games' senior vice president, also added: "We are glad that this protracted litigation is over and that we are on good terms with Nintendo."

The litigation between the two companies began in a situation where, due to shortages of masked ROMs, production of NES cartridges was according to quota and Tengen, a subsidiary of Atari Games evaded Nintendo's OEM production to independently produce NES cartridges, and then brought a lawsuit before the federal district court in December 1988, complaining that Nintendo was monopolizing the market.

In this case, Nintendo asserted that its patents and the program copyright of the security chips incorporated in the NES console and the cartridge were infringed, while Atari Games asserted the scroll patents of video games. The litigation, however, has turned in a direction favorable for Nintendo.

Raids In Spain, Italy

The "Anti-Counterfeiting Advisory Group" (AAG) has recently reported raids on copiers in Europe, following in the wake of raids in Mexico.

On March 24, the Spanish National Police investigated DiNunno/REVSA, Sabadell, with a search warrant issued based on the complaints from Capcom, SNK and Data East, and seized counterfeit video game boards. Although Ramon Gili Pons, managing director of DiNunno/REVSA, was investigated, he stated that they have not been involved in the manufacture of illegal copy boards

On the same day, based on a complaint from Midway, Italian investigating authorities investigated Impeuropex Coin Games Corp., Latina, and seized 4 counterfeit boards of "Mortal Kombat" and many others. Since 164 of them were found to be counterfeit boards of Capcom's video games, Capcom has also filed a complaint.

In Italy, Di Nunno's Electronic Devices, Milan, the so-called "King of the Copiers" was raided in February, last year and reached a settlement which included apologizing to Midway. DiNunno/REVSA in Spain is regarded to have relations with DiNunno.

Capcom Revises Forecast Down

In October, last year, Capcom Co., Ltd., Osaka, revised upward the forecast of results for the fiscal year ending March 1994. On April 1, however, it revised the forecast downward, with revenue now likely to record ¥84,000 million, and net income ¥7,000 million. Capcom explains that this is due to the fact that coin-op video "Super Street Fighter II" did not sell as well as expected.

However, the forecast of results of Capcom's consolidated settlement of accounts is somewhat serious. After the revision, revenue will account for ¥85,000 million and the net income ¥3,000 million, compared to revenue of ¥82,338 million and net income of ¥6,788 million for the term ended in March 1993 – the net income incurs a significant decrease. Capcom attributes it to the deterioration in Capcom USA's business performance.

Sega's New Head Offices

On March 15, Sega Enterprises Ltd. opened two head office buildings. The conventional building is called "No. 2 Building", and the newly completed building is called "No. 1 Building". Both have 8 stories but No. 1 Building is larger (the floor area is 14,300 m², twice as large as that of No. 2 Building).

The executive room, administrative and PR departments have moved to No. 1 Building, while No. 2 Building is occupied by the development departments. Accordingly, the phone numbers have changed.

Sega Enterprises, Ltd.
2-12, Haneda 1-chome,
Ohta-ku, Tokyo 144
(phone) 81-3-5736-7111
overseas dept. 5736-7721

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821